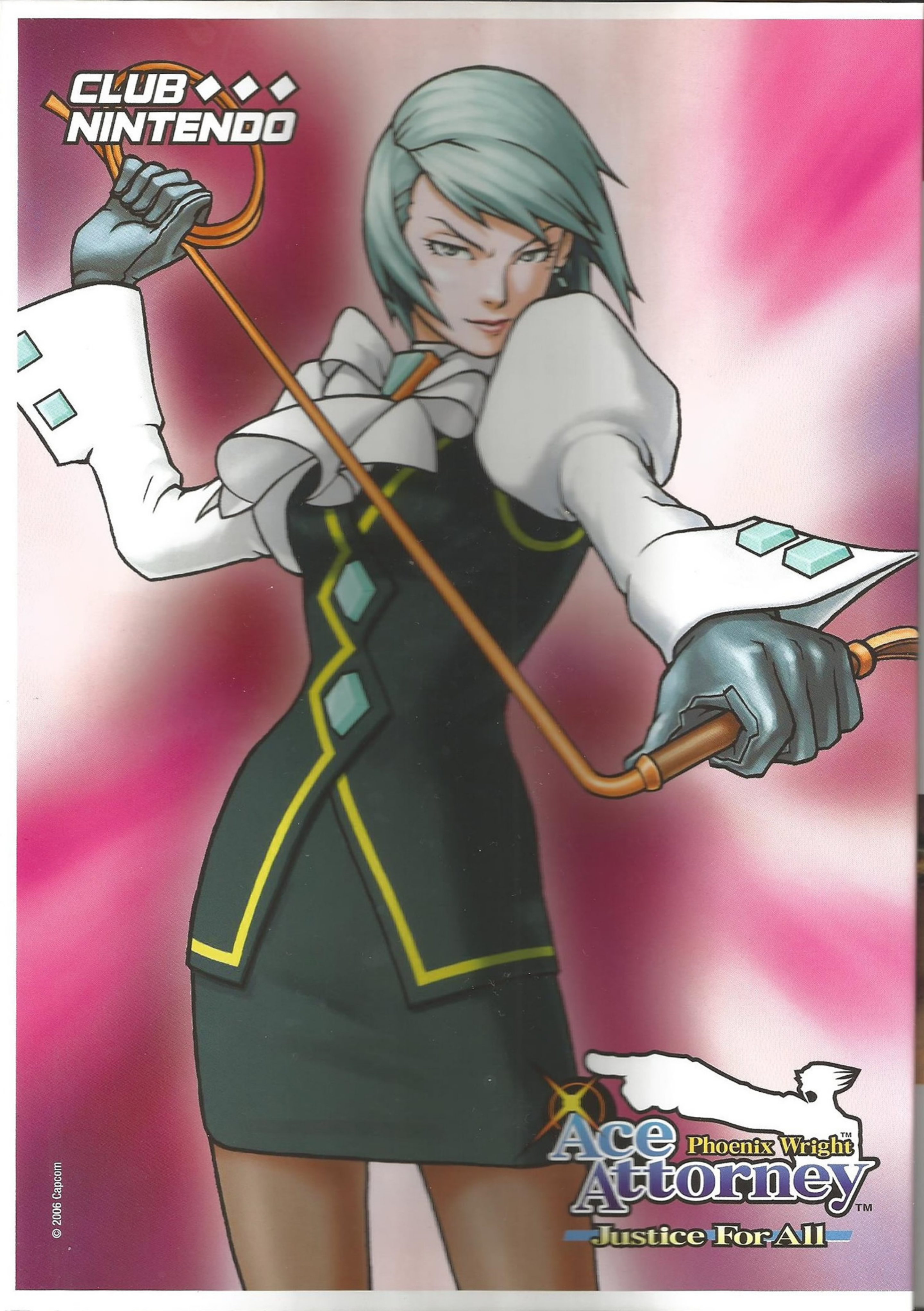
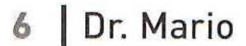

WARIO
MASTER OF DISGUISE
Winning Eleven
PES 2007
Sonic and the
Secret Rings
Lunar
Knights
SSX
Blur
Wii
Play
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
TODO SOBRE
MORTAL KOMBAT
ARMAGEDDON
Además:
· ¿Qué hay dentro de...?
· Consola Virtual
· CN Profile
Nueva sección
· La Calle CN
Investigación de campo
PRINCE OF PERSIA
RIVAL SWORDS
EL DESTINO ESTÁ
EN TUS MANOS
NINTENDO POWER
MARIO PARTY 8
FFVI ADVANCE
Precio: 4.000 Bs.
0 37634 13138 103
Año 16 No.3


CLUB NINTENDO
Phoenix Wright
Ace Attorney
Justice For All
© 2006 Capcom

SUMARIO



84

58

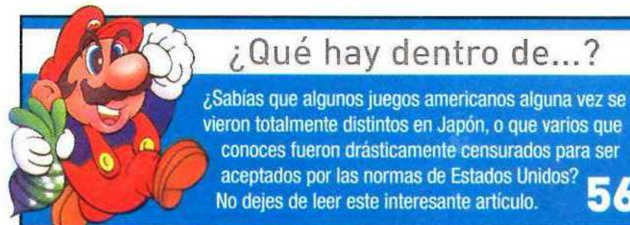


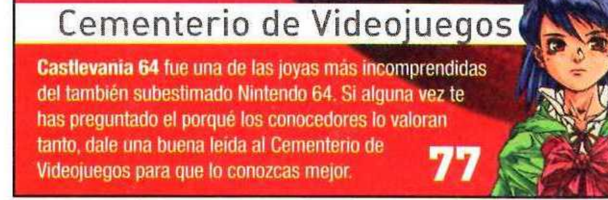
22

ESTE MES REVISAMOS

NINTENDO POWER







EDITORIAL

AÑO XVI No. 3 MARZO 2007

En el número anterior comentamos sobre la Consola Virtual y lo sensacional que es tener más de 20 años de historia de los videojuegos en una sola plataforma, pero muchos usuarios alrededor del mundo han manifestado su inconformidad sobre el costo de los juegos, que va desde los cinco a los diez dólares, dependiendo si optas por un título de NES, SNES o N64. En nuestra opinión pensamos que el precio es justo, ya que en estas fechas es muy difícil –si no imposible- conseguir en el mercado las rarezas que nos ofrece Nintendo en su canal de compra de videojuegos, pues toma en cuenta que no estamos pagando el cartón en el que venía empacado el producto, o el plástico que cubría la tarjeta; el precio es por el *software* y digo, cinco dólares por un juego de NES no se nos hace tan exagerado como parece.

Otro de los beneficios importantes de adquirir juegos en la Consola Virtual es que si por alguna extraña razón se llegan a perder los títulos que hayas comprado, no malgastarás tu inversión inicial, puesto que Nintendo ha mencionado que si esto llega a ocurrir, podrás bajar de nuevo los juegos sin costo adicional, siendo lo anterior una garantía importantísima para los que teman, en cierto momento, perder su información o, mejor dicho, el software de sus juegos descargados. Además, tomemos en cuenta que Nintendo no está cobrando por sus servicios *on-line* (clima, noticias, navegador y próximamente el uso de servidores para jugar a través de Internet), así que por ese lado nos está apoyando en nuestra economía, aunque este no es el caso del Xbox, ya que para usar su modalidad Gold de LIVE (para entrar a jugar plenamente en línea todos los días y disfrutar del paquete completo de beneficios) debes pagar una membresía anual. Del mismo modo, nunca se ha cobrado nada por usar los servidores de Nintendo para jugar con tu Nintendo DS en línea.

Ahora bien, lo que mejor puedes hacer es no comprar todos los títulos nada más por el hecho de acaparar la librería, sino optar por adquirir los juegos que sepas que son de tu total agrado, o si no los conoces, que por lo menos hayas tenido buenas referencias de ellos. La gama de videojuegos irá creciendo con el paso de los meses, y sin lugar a dudas habrá múltiples juegos que son básicos para tu colección y podrás jugarlos en una misma consola.



© 2007 Konami

ISSN 1665-7888

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

DISEÑADOR
Víctor Madrid Reyes

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Híjar Fernández

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL / VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO
Ricardo López Íñiguez

DIRECTORES GENERALES
México: Germán Arellano
Zona Norte: Ernesto Cervantes
América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTORES DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: M. Rosario Sánchez Robles

COLOMBIA
Gerente General: Catalina Ortiz

DIRECTORES DE CIRCULACIÓN
México: Jorge Morett
Colombia: Carlos Enrique Romero

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
México: Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MARKETING
México: Juan Adlercreutz

DIRECTORES DE PRODUCCIÓN
Internacional: Fral Zárraga
México: Juan Carlos Espinosa

COLOMBIA
Coordinador de Producción: Ivan Yesid Bustos

VENTAS DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL ZONA NORTE: David Taggart
DIRECTORA COLOMBIA: Beatriz Pizano de Narváez
DIRECTORA CONO SUR: María Eugenia Goiri
DIRECTORA PERÚ: Cecilia Salinas
DIRECTORA PUERTO RICO: Pilar Rodríguez Sallaberry
DIRECTORA VENEZUELA: Elizabeth Castillo

GERENTES REGIONALES ESTADOS UNIDOS
Costa Este y Medio Oeste: Guillermo Plehn
Costa Oeste: Sergio Martínez

CENTROAMÉRICA
REPRESENTANTE DE VENTAS: Ximena Mejía
EJECUTIVA DE VENTAS: Nidia Belletón

ivm Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

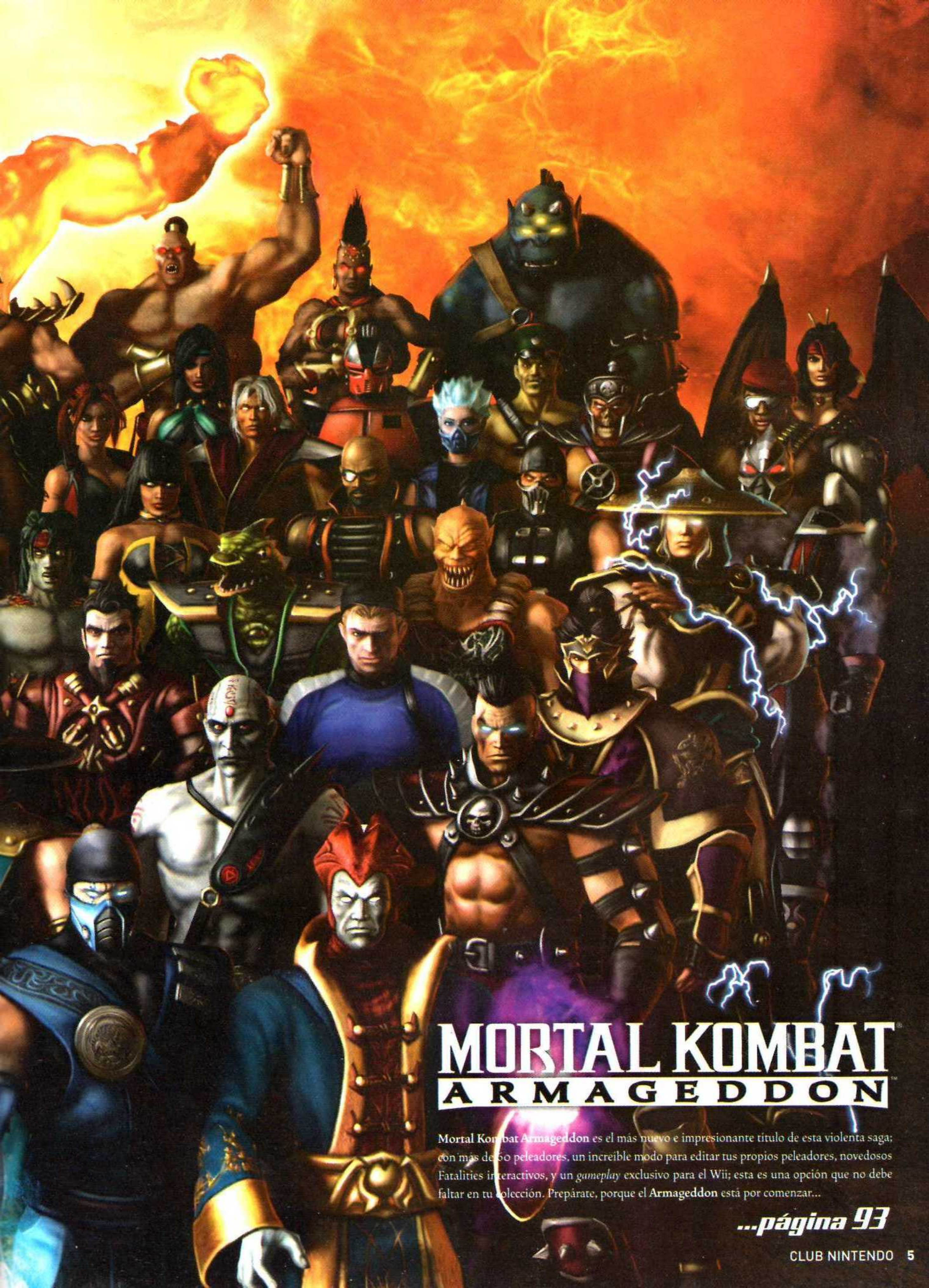
CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 16 N° 3. Fecha de publicación: Marzo 2007. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • **ECUADOR:** Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA:** VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A.

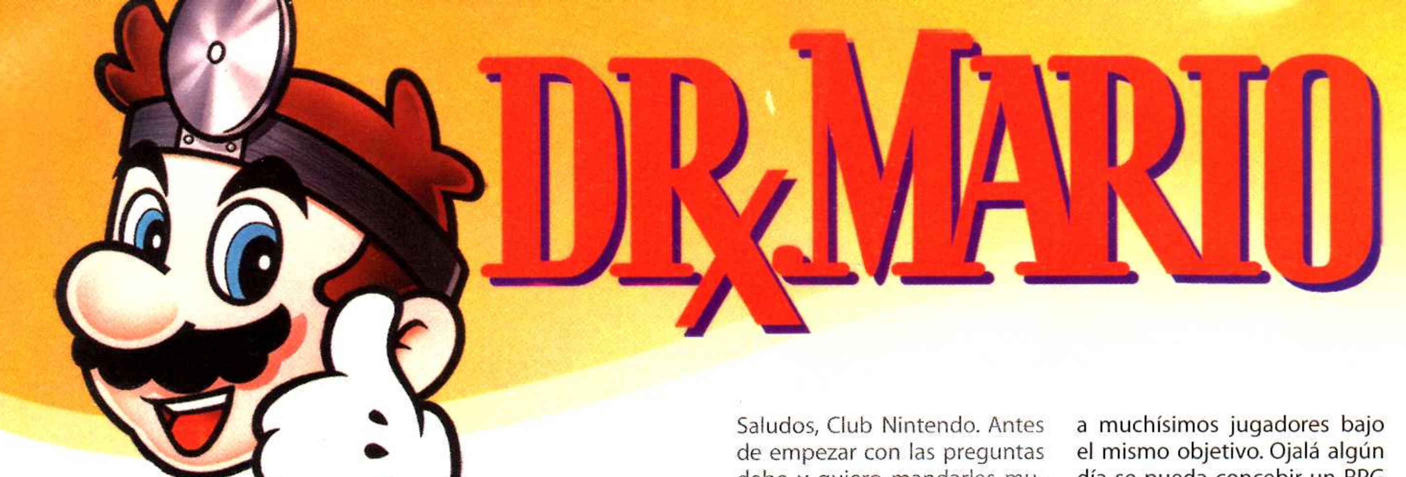




MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

Mortal Kombat Armageddon es el más nuevo e impresionante título de esta violenta saga; con más de 60 peleadores, un increíble modo para editar tus propios peleadores, novedosos Fatalities interactivos, y un *gameplay* exclusivo para el Wii; esta es una opción que no debe faltar en tu colección. Prepárate, porque el **Armageddon** está por comenzar...

...página 93



¡Hola, amigos de Club Nintendo! Esta vez les escribo para preguntarles acerca de **Pokémon Chaos Black**: ¿es otra versión de los tútulos de **Pokémon** o simplemente una obra más de los piratas? Es que he observado que tiene muchos errores clave, desde criaturas nunca antes vistas como el "Tase", hasta entrenadores nuevos. Lo extraño de esto último es que cuando eliges al personaje es de una forma, y cuando lanza la Pokéball en una batalla, ya se ve como un **Pokémon** de **Fire Red**.

Rocío Linares
Vía correo electrónico

Hay tantas versiones no oficiales de **Pokémon** como de muchos otros títulos, así que no confíes en todo lo que ves que venden en mercados no autorizados, en sitios de Internet de dudosa legalidad o en páginas de ventas por Internet de usuario a usuario; ya en muchas ocasiones se trata de juegos piratas que ni siquiera están dentro de los títulos oficiales de Nintendo, como **Pokémon Chaos Black**, título que no existe dentro de la saga original de **Pokémon** y se trata de una alteración de las versiones legales y, por ende, seguramente contará con cientos de fallas como la carencia de batería y bugs, entre otros.

¡Hola, **Mario**! ¿Cómo estás? Espero que bien. No recuerdo cuántas veces te he escrito pero espero que esta vez sí me respondas (al menos a mi correo). Mi duda es la siguiente: he estado buscando por todo Hyrule la barra de magia en **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, pero no la encuentro por ningún lado. ¿Podrías decirme dónde se halla? Porque he visto imágenes en donde esta barra sí sale (de hecho, son imágenes de su revista, Año 15, No. 11 para ser exactos). Gracias por tu tiempo y espero me resuelvas esta duda.

José Adrián Canto López
Mérida, Yucatán

Me da gusto que te fijes hasta en los mínimos detalles, Pepe. Pues bien, la dichosa barra de magia que ya era todo un clásico en la historia de **The Legend of Zelda**, fue omitida de último momento en **Twilight Princess**, al menos hasta donde nosotros hemos visto, y efectivamente tienes toda la razón: dicha barra verdosa se anuncia incluso en las imágenes del reverso de la caja del juego; sin embargo, dentro del juego nunca la veremos. Es probable que haya sido un error de Nintendo al no actualizar sus fotografías ya que muchas veces las primeras imágenes son a partir de los prototipos y éstos pueden variar en su versión final. De hecho, existe una barra de color amarillo que se refiere al nivel de aceite que te queda disponible para encender tu lámpara o los tradicionales pebeteros; ésta se ubica justo debajo de los corazones.



La imagen que se muestra en la parte posterior de la caja de **Twilight Princess** sí incluye una barra verde, pero ya en el juego no aparece.

Saludos, Club Nintendo. Antes de empezar con las preguntas debo y quiero mandarles muchas felicitaciones por su buen trabajo que hacen al informarnos todos los sucesos relevantes en el mundo de la Gran N. Bueno, para no alargar más la carta me voy al grano:
Leí en Internet sobre los planes de lanzamiento de un título de **Ragnarok Online** para DS y quisiera saber si es cierto esto, para cuándo son los planes de lanzamiento y cuál sería la capacidad de jugadores en línea que soportaría el juego o más bien el servidor.
Ya para terminar quisiera preguntar si no saben si Nintendo planea algún juego MMORPG para el Wii, porque realmente soy fanático de ellos. Imagínense si lo hicieran de **Zelda**: recorrer los vastos campos de Hyrule para derrotar la oscuridad y al malvado **Ganon**, pero siendo ahora los aldeanos de Hyrule quienes deben tomar las riendas del asunto; digo, alguna vez hay que dejar descansar a **Link**, ¿no?

Miguel Ángel González Villa
Xalapa, Veracruz

Pues como diría Lupita D'Alessio: "Mentiras". Sí, así es, mi estimado Mike. Todo lo relacionado con **Ragnarok** para Nintendo DS fue simplemente un rumor que no llegó a convertirse en una realidad; incluso se pusieron imágenes, pero nada oficial hasta el momento. Este tipo de juegos sería una maravilla para jugarse de forma portátil, ya que involucraría a muchísimos jugadores bajo el mismo objetivo. Ojalá algún día se pueda concebir un RPG masivo, pero por el momento no hay señales de que se esté trabajando en uno.
Con respecto a un MMORPG para Wii, allí sí sería más factible debido a la capacidad de la consola y sobre todo a los robustos servidores que pondrían las compañías. En el ejemplo que pones (el de **The Legend of Zelda**) sería una curiosa aventura alterna, pero quién sabe si algún día veamos algo que se le parezca, así que crucemos los dedos para que alguna compañía que cuente con una base establecida para un juego masivo de RPG en línea, le eche un ojo al Wii y se dé cuenta de que es un canal muy interesante para sus títulos.

¡Hola, **Dr. Mario**! Es la primera vez que escribo y espero que me contestes. Soy un fan de la serie de **Mario Kart** y me preguntaba si saldrá uno para el Nintendo Wii. Por favor, respóndeme la pregunta, que no me deja dormir.

Bryan Artavia
San José, Costa Rica

No se ha dicho nada al respecto, pero si tomamos en cuenta que prácticamente todos los sistemas de Nintendo, desde el Super Nintendo, han contado con su versión de carreras de Go Karts de **Mario**, es un tanto lógico pensar que tarde o temprano Nintendo nos dará la magnífica sorpresa de que están o estarán trabajando en una nueva versión de **Mario Kart** que utilice las bondades del Wii; imagínate las posibilidades, más aún cuando ya es posible una opción de juego en línea. Sería fantástico poder jugar con otras personas del mundo tal como ocurre con la versión de DS, aunque claro



está que en el Wii la diversión se impulsaría considerablemente por el control y las opciones de WiiConnect24. Sólo falta esperar y cruzar los dedos para que este deseo se cumpla.

¡Buenas! Primero que todo los felicito por su revista, que cada vez está mejor mes con mes. Tengo años (desde que tengo uso de conciencia, creo) leyéndola, y quisiera que me respondieran unas preguntas:
1.- ¿Cómo es el sistema de los "Wii Points" exactamente? He escuchado hablar de ellos para hacer compras en la tienda Wii, pero no sé cómo obtenerlos.
2. ¿Qué se necesita para conectarse a Internet a través del Wii?, pues enchufé el cable USB de mi módem a la consola y siempre me dice que no se puede establecer conexión alguna y que revise el cable.
3.- ¿Será **The Legend of Zelda: Twilight Princess** el último juego de la saga o vendrán más próximamente? Escuché por ahí que iba a salir **TLOZ: Phantom Hourglass** para el Wii.
4.- Y por último: ¿saldrán nuevos títulos de la serie **Resident Evil** para el Nintendo Wii? Escuché de las malas lenguas que no habrá versión alguna de **Resident Evil** para el Wii. ¿Qué tan cierto es esto?
Espero que respondan mis preguntas, ya que me tienen intrigado y puede que no sea el único. Me despido y muchas gracias a todos.
Sebastián de Sousa Anzoátegui
Venezuela

Muchas gracias por seguirnos durante tantos años, Sebastián. Como hemos dicho en repetidas ocasiones, los Wii Points son como el dinero o moneda virtual, que Nintendo maneja para sus compras en línea respecto a la Consola Virtual u otros medios en los que se comercialice algún producto o servicio dentro de los canales del Wii. Estos puntos los compras por tarjetas de prepago en tiendas de Estados Unidos o por medio de tarjeta de crédito, en donde no se distribuya esta modalidad. Cada juego de la Consola Virtual varía su precio, los más económicos son los de NES y los más costosos los de Nintendo 64.
Para que conectes tu Wii a Internet, lo único que necesitas es una conexión de banda ancha, de preferencia inalámbrica. En dado caso de que tu instalación sea cableada, simplemente compra el *router* inalámbrico o el USB Adapter de Nintendo (el qeu sirve también para el DS); cualquiera de los dos te convertirá la señal alámbrica a inalámbrica para abrirle camino al Wii; éste recibirá la señal sin problemas, ya que cuenta, al igual que el NDS, con conexión Wi-Fi. En algunas ocasiones puede que el módem no sea compatible o que haya una falla en la transmisión de señal al tratar de conectar el cable USB al Wii; te recomiendo que pruebes con un *router* inalámbrico o que consultes con tu proveedor de servicios de Internet para ver si tienes algún problema en tu conexión.
Hace años dijeron que películas como **Rocky V** y **Rambo III** eran las últimas, y mira ahora... **The Legend of Zelda** es una franquicia muy popular y amada por la misma Nintendo y por todos los fans que existen alrededor del mundo –me incluyo–, así que dudo mucho que Nintendo piense siquiera en terminar la saga, ya que estos héroes de leyenda tienen muchas aventuras más que mostrarnos, y por supuesto todos nosotros estaremos esperando con ansia el momento para jugarlas. Cambiando de punto, **Phantom Hourglass** no es para Wii, sino para Nintendo DS y muestra un aspecto gráfico similar a **Wind Waker**.
Estoy seguro de que más adelante seguirán apareciendo títulos de **Resident Evil** para el NDS o para el Wii; uno próximo es **Umbrella Chronicles**, pero se ha dicho que el **RE 5** no está contemplado para Nintendo.

PREGUNTA DEL MES

De regreso a la fantasía

What's up, **Mario**? Es la primera vez que escribo pero por eso no rechacen mis dudas referidas al Nintendo DS.
1.- ¿Qué pasó con el título **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**? He escuchado que su lanzamiento era para el 15 de diciembre, pero ni siquiera ha sido nombrada la fecha oficial; ¿estarán esperando el paso de la fiebre de **Twilight Princess**?
2.- En el foro se han escuchado rumores sobre un nuevo **Final Fantasy** (**Final Fantasy XII**) y que éste se desarrollará como una historia alterna al **XII** del Play Station2. ¿Es sólo un rumor, y de no ser así, cuándo es la fecha de lanzamiento para América?
Alberto Madonna
Vía correo electrónico

Sí, tienes toda la razón, **Phantom Hourglass** estaba planeado para su lanzamiento en el año pasado, pero luego hubo un retraso y por desgracia no sabemos con certeza una fecha definitiva para que esta primera entrega en el Nintendo DS salga a la venta. No creo que se deba a que Nintendo haya preferido alejar la fecha del NDS para no competir con el de Wii, sino más bien pienso que fue para corregir cualquier error que pudiera tener el juego y para perfeccionar las técnicas de la pantalla doble.
Hace unos meses, Square-Enix confirmó que se está planeando una nueva versión de su franquicia consentida, que llevará por nombre **Final Fantasy XII Revenant Wings**, siendo **Vaan** el personaje principal en una odisea con temática de piratas aéreos. Hasta ahora no se ha revelado mucho sobre la historia, pero nos da muchísimo gusto que ya no se estén limitando a sacar más versiones de **Final Fantasy Crystal Chronicles** y le estén dando una oportunidad a Nintendo con una aventura más apegada al concepto original.



Después de **Final Fantasy III** de Super Nintendo, no se había tenido una historia apegada a la saga original para las consolas de Nintendo; ahora con **FFXII** tendremos la acción de regreso, con gráficos sensacionales y el *gameplay* tradicional, ¡genial!



¡Qué tal, **Mario**! Bueno, antes que nada los felicito por darnos mes con mes esta (la mejor) revista de videojuegos, que sólo podría ser de Nintendo, claro. Ahora espero que me contestes unas dudas que han aparecido de un momento a otro.

1.- He leído en Internet que para el Wii va a salir un nuevo **Big Brain Academy** y un nuevo **Fire Emblem** subtitulado **Goddess of Dawn**. ¿Qué hay de cierto en esto? Y si lo es, ¿qué información hay al respecto?

2.- ¿A qué se debe que muchas consolas, juegos o dispositivos para las mismas se queden en Japón? Es que me molesta un poco que los nipones se las lleven con juegos exclusivos como **Jump SuperStars** (NDS) o muchos de la serie **Fire Emblem**; además de aditamentos como el Play-Yan.

3.- ¿Los canales del Wii funcionan y/o se actualizan sólo cuando la consola está conectada a Internet? (por ejemplo, el de noticias o los pronósticos del tiempo).

Ramiro A. C.
Lima, Perú

Qué tal, Ramiro. Es un hecho de que saldrá una versión de **Big Brain Academy** para Wii y mantendrá la misma temática del original de Nintendo DS; sin embargo, aquí se podrá tener una opción cooperativa y otra *multiplayer*, que aumentarán el grado de diversión al mismo tiempo que ejercitarás tu cerebro. Por otro lado, la primera adaptación de **Fire Emblem** para Wii se mostró en el E3 y aún sigue cocinándose; no se han revelado muchos datos del juego ni la fecha estimada de lanzamiento, pero estamos seguros de que se tratará de una historia que superará al anterior de GameCube en idea, gráficos y, por supuesto, *gameplay*.

El hecho de que los videojuegos lleguen o no a nuestro continente depende mucho de las compañías distribuidoras, así como de los derechos de las franquicias. Es evidente que un sinfín de títulos sólo se quedan en el Oriente quizá porque creen que no serían populares fuera de Japón o porque no se cuentan con los permisos y derechos necesarios para exportar el videojuego al continente americano. Es evidente que en esta parte del mundo, títulos como **Evangelion, Sin and Punishment**, **Jump Super Stars** y otros más serían un rotundo éxito, así como también accesorios como el famoso Play-Yan (que sólo salió en Japón), pero eso está en manos de las compañías dueñas del producto, así que sólo queda esperar que un día se den cuenta de que aquí también funcionarían bien.

¡Hola, mi estimado **Dr. Mario**! Esta es la primera vez que te escribo y espero que publiques mi carta. Tengo unas preguntas importantes que hacerte:

1.- ¿Cuáles canales de Internet del Wii están listos para usarse en la actualidad?

2.- ¿El control clásico se puede usar con los juegos del Wii o sólo funciona con los que bajas de la Consola Virtual o de Nintendo GameCube?

3.- En la página oficial del Wii dijeron que iban a cambiar la correa por una más gruesa. ¿Es cierto?; y de ser así, ¿por qué?

4.- En Internet vi una foto del juego **Super Smash Bros. Brawl** en donde sale un montón de jugadores; ¿es cierto o es mentira? Ya que sería todo un éxito de ser cierto.

5.- ¿Hasta cuándo saldrá **Super Smash Bros. Brawl**?

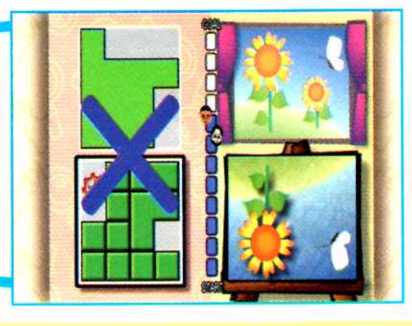
Rodrigo Bocanegra
Vía correo electrónico

Por ahora ya están disponibles los canales del clima, Consola Virtual e Internet y hace unas semanas también se dio de alta el famoso canal de noticias, logrando que los servicios de Nintendo vayan en aumento.

El control clásico no puede ser utilizado por los juegos de Nintendo GameCube, pero sí para muchos de la Consola Virtual y –al parecer- también para algunos de Wii que salgan más adelante como se ha sugerido para **Super Smash Bros. Brawl**.

El comentario de la correa del control del Wii sí es real; de hecho se suscitó a raíz de que muchos usuarios se dejaban llevar por la euforia del juego y no tomaban las precauciones necesarias o ejercían mayor fuerza de la requerida al disfrutar de sus videojuegos. De hecho, hubo quien hasta destrozó su pantalla de plasma por "dejar ir el control"; así que Nintendo, fiel a su política de servicio al cliente, sugirió cambiar las correas ordinarias por unas más gruesas que previnieran tales conflictos. Claro está que es fundamental que asegures la correa a tu muñeca –me refiero a tu brazo, no a las de plástico- o de lo contrario no importará cuánta seguridad ponga Nintendo, es decir, si no tomas las debidas precauciones.

Claro, por supuesto, ya sé a cuál imagen te refieres: es una en donde aparecen **James Bond**, **BattleToads**, **Goku**, **Batman** y otros más. Pues déjame decirte que es más falsa que la historia del Chupacabras. Simplemente se trata de una fotografía modificada por alguna persona con mucha imaginación y tiempo libre; pero seamos realistas... un juego de ese calibre (con tantas licencias de por medio) sería costosísimo y tardaría mucho tiempo en lo que las compañías liberan sus licencias. Nintendo pretende expandir su universo en **Super Smash Bros. Brawl**, ya lo vimos con **Solid Snake** de Konami y quizá (no aseguro nada) algún otro personaje icónico de otra marca, pero no es viable algo tan retacado de licencias como se muestra en la imagen que mencionas. Por último, aún no hay fecha específica para **SSBB**, pero es probable que sí salga para este año.



Con este juego podrás quitarle el polvo a tu cerebro y retar a tu familia o amigos en cualquiera de sus modalidades; además, podrás usar tus personajes Mii para incrementar la diversión.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviarme una carta a:

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

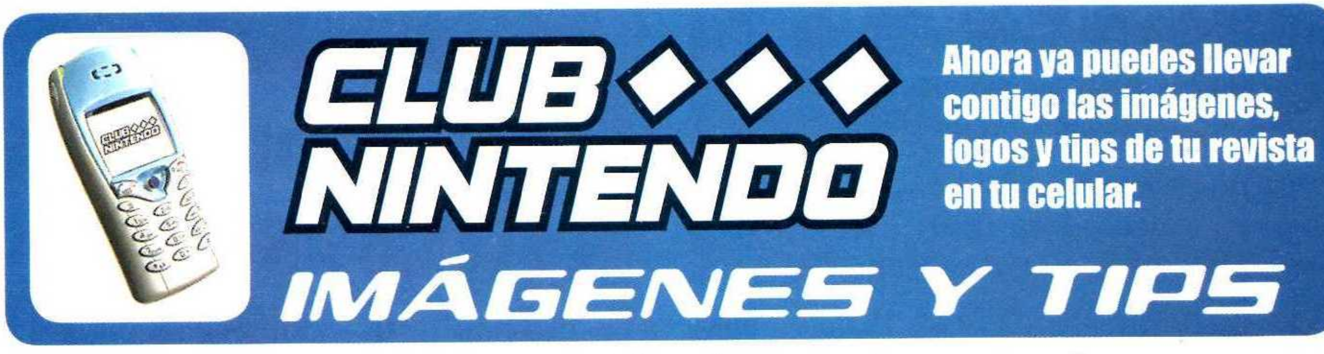
Arte en sobre:

Jorge Ramos; Cd. Victoria, Tamaulipas.
Jonathan Villegas; Guadalajara, Jalisco.
William Vásquez; Guatemala, Guatemala.
Damian Mena; México, DF.
Fernando Valdés; Guadalajara, Jalisco.
Sebastián Ulloa; Quilpué, Chile.
Teresita Zavala; Uriangato, Guanajuato.
Antia Maravilla, Puebla, Puebla.



El rombo de la portada
Esta vez el rombo "voló"

Síguenos enviando tus dibujos para la sección Galería. Realiza tu mejor esfuerzo para que ganes el reconocimiento del mejor del mes.



Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

ABC
CN FOTO C1

Number
31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.
$15.00 IVA incluido

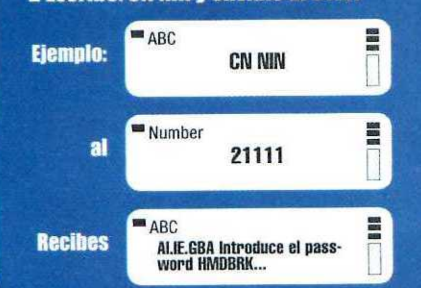






PAQUETE TIPS
CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111



$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL
CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo:
ABC
CN NIN

al
Number
61111

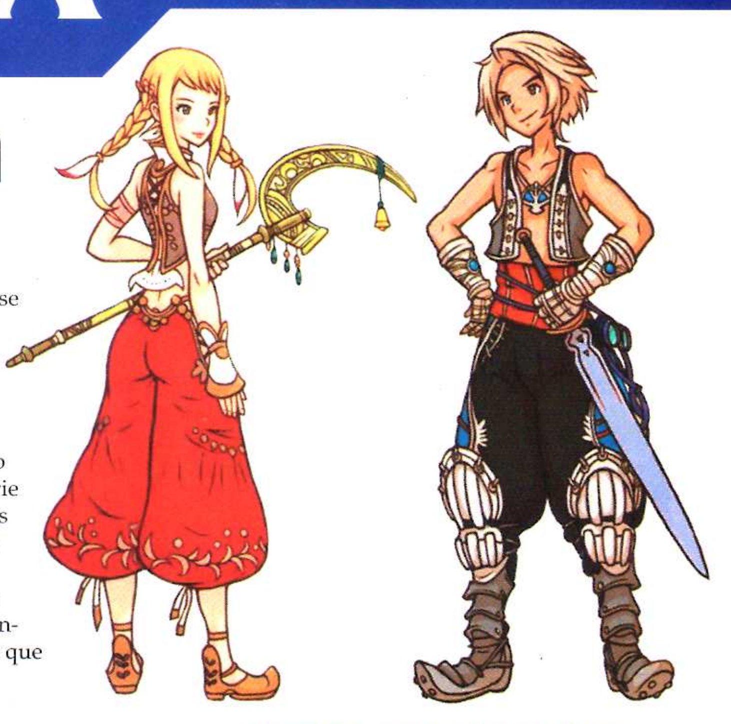
Recibes
ABC
MMX.GCN.El siguiente password te da cuatro tanques..

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Alienators (GBA), Agressive Inline (GBA), Boxing Fever (GBA), F-18 Super Hornet (GBA), Rayman Raving Rabidds (Wii), Over the Hedge (GCN), Digimon World 4 (GCN), Kao the Kangaroo Round Two (GCN), Mega Man X Collection (GCN), Kirby Canvas Course (NDS).



Detalles de la nueva fantasía de NDS



Hace unos meses les comentamos acerca de que Square-Enix se encontraba trabajando en un capítulo alterno de su exitoso **Final Fantasy XII**, esto para el Nintendo DS, el cual llevará el subtítulo de **Revenant Wings**. En aquella ocasión sólo les presentamos algunas imágenes de lo que era un **Full Motion Video**, pero ahora les mostramos algunas capturas dentro del juego, donde, contrario a lo que muchos creían, no está desarrollado en 3D, sino en 2D, lo que para nada quiere decir que no esté al nivel de la serie que representa, sino que se nota un extraordinario trabajo en los escenarios, sobre todo en lo que a iluminación se refiere. Todas las texturas están muy bien cuidadas, y realmente logran darle una sensación de profundidad a cada stage. Por otro lado, en cuanto a sistema de juego se refiere, todo parece indicar que se seguirá jugando por turnos, cosa que ha caracterizado a la saga por años, sólo que esta vez mejorado gracias a las nuevas capacidades del sistema.











Algo muy interesante es que, dentro de las peleas, tanto los enemigos como tu equipo tendrán sobre ellos una barra que indica la cantidad de energía que les queda, dando así la oportunidad a que planees una mejor estrategia. Todo suena muy bien, ¿verdad? Lo único que probablemente no te guste es que aún no tiene fecha oficial para nuestro continente; esperemos que sea durante la primera mitad del año, pero por lo pronto puedes disfrutar las adaptaciones que se han hecho para GBA.

Vuélvete un empresario exitoso

Cuando vamos a algún parque de diversiones, nunca imaginamos lo que hay detrás, es decir, cómo se operan estos lugares... pero para que ya no tengas esa duda (nos imaginamos que no te dejaba ni dormir), Electronic Arts está preparando una versión de la exitosa franquicia **Theme Park** para el Nintendo DS. Para quienes no sepan de qué trata esta serie de juegos, podemos comentarles que te pones al frente de un parque de diversiones; no, no significa que seas el primero en la fila de los juegos, sino que debes administrar todos sus recursos para que la gente se sienta bien dentro del parque; por ejemplo, puedes gastar algo de tu dinero en poner una montaña rusa, pero debes también prever que, al ser una gran atracción, necesitas colocar cerca de ella otros servicios, como quioscos donde vendan comida, o hasta sanitarios, ya que las filas para subirse serán largas, y pueden surgir emergencias. Para que coloques y delimites el área de cada instalación que pondrás, se usarán el *Stylus* y la pantalla táctil, mientras que en la superior podrás ver un mapa con el aspecto final que tendrá tu parque. El lanzamiento de este juego está planeado para mediados de año, o sea que aún queda tiempo de desarrollo, en el que esperamos agreguen una modalidad para jugarse en línea, ya que sería increíble tener visitantes extranjeros en tu parque.

Apodérate de las calles con tu Wiimote

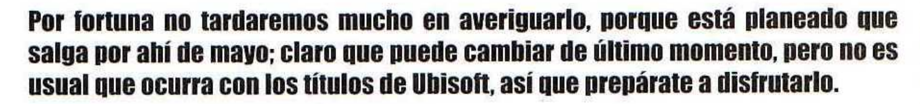








Una de las franquicias más populares dentro del mundo de los videojuegos es la de **Driver**, un juego en el que representas a un criminal que puede explorar por toda una ciudad, usando varios elementos para sus fechorías. El caso de esto es que, salvo una versión para Game Boy Advance, no lo habíamos visto en consolas caseras de Nintendo; lo más cerca que estuvimos fue cuando se tenía contemplado que apareciera en Nintendo GameCube, pero por causas desconocidas se canceló a pocos meses de que viera la luz. Por todo lo anterior, la noticia que les vamos a dar a continuación ha generado gran expectativa, y es que Ubisoft está desarrollando **Driver** para Wii. La mecánica del juego será la de todas sus versiones, pero aquí agregarán nuevas armas, así como una modalidad en la que podrás modificar los vehículos que "tomes prestados"; todo esto es hasta cierto punto normal, pero lo que en verdad llama nuestra atención es saber cómo será utilizado el control del Wii, ya que este es uno de los géneros que, en nuestra opinión, más provecho le pueden sacar.



Por fortuna no tardaremos mucho en averiguarlo, porque está planeado que salga por ahí de mayo; claro que puede cambiar de último momento, pero no es usual que ocurra con los títulos de Ubisoft, así que prepárate a disfrutarlo.



Escribe tu destino

Cada año, en Japón, salen decenas de series nuevas, algunas buenas y otras que es mejor olvidar, pero sólo unas cuantas logran trascender, como es el caso de **Naruto 2** o **Evangelion** en su tiempo; pero en este momento existe un nuevo fenómeno que está literalmente paralizando aquel país; su nombre es **Death Note**. Esta nueva serie, que apareciera en octubre del año pasado, trata sobre un joven de nombre **Yagami Light**, quien por obra del destino logra encontrar un cuaderno que viene de otra dimensión, un **Death Note**; la peculiaridad de esta libreta es que al anotar el nombre de cualquier persona en él, ésta perderá la vida de un paro cardiaco en tan sólo 40 segundos. Al conocer su poder, **Light** comienza a encargarse de los criminales más peligrosos del planeta, pero lo que no sabe es que el mejor agente secreto, un tal "**L**", ha comenzado a buscarlo, volviéndolo todo un juego de habilidad mental. ¿Por qué te contamos todo esto?, pues porque ya está por aparecer en el país oriental un juego basado en esta popular serie; la compañía encargada de la adaptación no será otra que Konami, y el sistema elegido es el Nintendo DS, lo cual era muy lógico tomando en cuenta su apariencia de cuaderno y tu pantalla táctil.









El estilo de juego será parecido a títulos como Trace Memory, pero con una profundidad todavía mayor. Sólo nos resta esperar a que la serie se comience a distribuir a otros países para ver este título por aquí, o que Konami decida traerlo pero con otro nombre, lo cual sería increíble.

Demuestra tu verdadero poder



Uno de los juegos más esperados para Wii, a pesar de que aún no ha sido anunciado para nuestro continente, es **Naruto: Clash of Ninja EX**, del cual ya te hemos comentado algunos detalles, pero ahora te tenemos nueva información, además de las primeras imágenes del juego en movimiento. Por principio de cuentas, este juego estará basado en **Naruto 2**, serie que recién comenzó sus transmisiones el pasado febrero, donde podremos ver que todos los personajes han crecido bastante y tienen nuevas habilidades. En cuanto al *gameplay*, como les habíamos informado, los movimientos especiales se marcarán al estilo de **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2** para este mismo sistema, pero a diferencia de este último, en el juego de **Naruto** se dará la oportunidad de jugar con un control de Cubo. Cabe mencionar que no importando qué estilo elijas, la manera en que encadenas movimiento será la misma; lo único que cambia es la forma de marcar los golpes.





La serie se está transmitiendo ya en nuestro país por Cartoon Network, lo que nos hace pensar que en un futuro cercano podamos tener este excelente juego entre nosotros; pero por el momento, sólo queda esperar.

¡A buscar las esferas del dragón!

A los que creían que la licencia de **Dragon Ball** ya había dado todo lo que tenía que dar, les tenemos que decir que están en un error, y es que por increíble que parezca, se siguen realizando juegos de las aventuras de los Saiyans. Esta vez, el título en cuestión se llama **Dragon Ball Z: Harukanaru Goku Densetsu**, para Nintendo DS, y está siendo programado por Namco-Bandai, bajo el género de *Trading Card*; así es, tal cual sucede en juegos como **Yu-Gi-Oh!**, deberemos vencer a todos los enemigos que se nos presenten usando tarjetas. La historia que se abarcará en este juego será todo **Dragon Ball Z**, lo que dará pauta a que usemos más de una tarjeta de personajes, ya que si fuera, por decir algo, sólo de duelos, se tendría que seleccionar a un solo guerrero y con él terminar todo. Como debes estarte imaginando, las cualidades táctiles de la consola nos servirán para mejorar el *gameplay* a la hora de los enfrentamientos. No se ha comentado respecto a su aparición en el mercado, pero en cuanto sepamos algo se los informaremos, porque sabemos que a pesar del tiempo, **Goku** y sus amigos siguen teniendo sus seguidores.





Nuevos guerreros a tu Wii

Además del juego de **Naruto** para Wii, tenemos una buena noticia para los seguidores de los títulos de pelea, porque Game Factory ha hecho público que la compañía está trabajando en una adaptación de la serie **Legend of the Dragon** para Wii. Según se comentó, podremos elegir de entre más de 20 personajes diferentes, y como ya es una costumbre, cada uno tendrá habilidades distintas, inspiradas en los signos zodiacales... ¿dónde hemos visto eso antes?... bueno, no importa; además de lo anterior, se dice que se implementará un nuevo sistema de conjuros para dar un toque de RPG a las peleas.

Si todo sale bien, lo estaremos disfrutando por ahí de junio; esperemos que Game Factory debute con el pie derecho en Wii.







La Isla te está llamando.







ENVIA LA PALABRA **CLUB** al **2240**

y descarga cualquiera de estos juegos exclusivos!!!

COSTO NORMAL DE UN MENSAJE **$0,85** IVA INCLUIDO.

DESCARGA LOS JUEGOS A TRAVÉS DEL WAP *Telcel*



1. Ingresa al navegador de Telcel, abre la página Ideas Telcel y elige "Juegos"



2. Selecciona "Juegos" o "Juegos Premium"



3. Elige el título que buscas



4. Acepta la descarga, y en pocos segundos el juego será tuyo!

JUEGOS PREMIUM — $ 46 IVA incluído

DEPORTES



DEPORTES — TENNIS OPEN 2007

AVENTURA



AVENTURA



DEPORTES



JUEGOS NORMALES — $ 29,90 IVA incluído



SALON



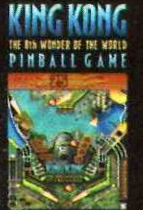
ARCADE



ARCADE



SALON



INGENIO



i Para saber más acerca de estos juegos enviá desde tu **Telcel** un mensaje escrito con la clave **CLUB** al número **2240**. Sin compromiso de compra!. Recibiras un mensaje de texto con la información que desees. Si quieres comprar un juego sigue las instrucciones de descarga.

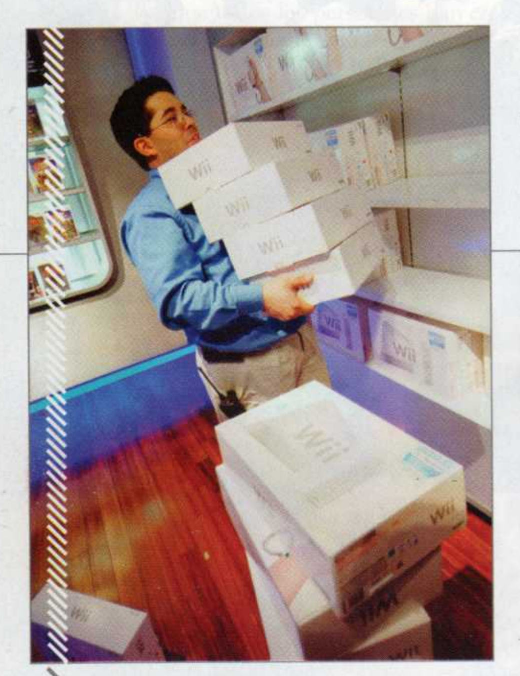
Consulta los teléfonos compatibles para cada juego, costos y condiciones de uso en **www.ideastelcel.com**



Para las ciudades que aplica el 10% de IVA los costos son de: SMS 2 vías $0,81, Juegos $28,70 y Juegos Premium $44,00.

Log@in

Por Toño Rodríguez



Shigeru Miyamoto en la GDC

Así es, el llamado "Spielberg de los videojuegos" estará en la ciudad de San Francisco el día 8 de marzo en la ya conocida Game Developers Conference. Ahí tendrá un *keynote* llamado "Visión Creativa" en la que nos platicará de su trabajo dentro de esta industria, abarcando sus juegos y las nuevas consolas: Nintendo DS y Wii.



Foto EFE

Estaremos pendientes de lo que **Shigeru** comente desde el Moscone Convention Center de San Francisco.

Más Wii

Después de la gran temporada navideña que tuvo Nintendo en la que el Wii se agotó, la distribución del sistema continúa para cubrir la demanda a nivel mundial.



Foto EFE

El NDS Lite en Corea

Nintendo presentó el sistema en una conferencia de prensa en un hotel de la ciudad de Seúl.

Tara Reid disfrutó del Wii en el *lounge* de Nintendo en el festival.

Nintendo en el "Sundance Film Festival"

El Wii se hizo presente en este reconocido festival. Ahí algunas estrellas de Hollywood se entretuvieron un buen rato con los juegos presentados. El Wiimote fue la sensación.

Premio para Nintendo

La Academia Nacional de las Artes y Ciencias de la Televisión le ha otorgado un premio a la compañía. Esto como un reconocimiento a la innovación en los controles (D-pad) que han cambiado la manera de interactuar con los videojuegos. El premio fue entregado en Las Vegas durante el CES y lo recibió **Don James**, vicepresidente ejecutivo de Operaciones de Nintendo. ¡Felicidades!



Mario

Para este mes tenemos el lanzamiento de un nuevo título de la serie **Mario Party**. El No. 8, el cual hace su debut en el Wii.





Perso@aje
del mes



#1 en México



Tonos

¿Quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

	CLAVE		CLAVE
Super Mario Bros	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

TOP 5 esmas móvil

1	Quién me iba a decir / David Bisbal	QUIEN1
2	Ni Freud ni tu mamá / Belinda	NITU2
3	Espacio sideral / Jesse y Joy	SIDERAL
4	Hips don´t lie / Shakira	HIPS
5	Olvídame / Motel	MOTEL1

Lo más descargado

Más / Diego	MAS
Quiero estar contigo / Alejandra Guzmán	QUIERO4
Sin despertar / Kudai	SIN1
Volverá / El Canto del Loco	VOLVERA2
Vía láctea / Zoe	VIA
La tortura / Shakira	TORTURA
Da Da Da / Molotov	DADA
Qué hago yo / Ha - Ash	QUEHAGO
No, no, no / Thalia	NONO
Cosas del amor / Sergio Vega	COSAS1

Tonos que provocan

Infierno / Alma	INFIERNO
Más / Diego	MAS
Kirkinazo / Plastilina Mosh	NAZO
Stop! Olvídate / Tiziano Ferro	STOP
Y aquí estoy / Fey	ESTOY2
El profe / Miranda	ELPROFE
Sin despertar / Kudai	SIN
Honkey Tonk / Trace Adkins	TONK
Coolo / Pitbull	COOLO
Alma de B.Boy / EL Gran Silencio	ELGRAN

Reggaeton

Rompe / Daddy Yankee	ROMPE
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASOPASO
Dile / Don Omar	DILE
Reggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Pásame la botella / Match and Daddy	BOTELLA
Yo sé que a ti te gusta / Daddy Yankee	TEGUSTA
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
I don't care / Ricky Martin	RICKY

Lo más "in"

Lo ves / Sin Bandera	LOVES1
Aquí / Allison	AQUI2
Pam pam / Wisin & Yardel	PAMPAM
Tengo un amor / Toby Love	TENGO2
Rudebox / Robbie Williams	BOX
Maneater / Nelly Furtado	MAN
Here to stay / Cristina Aguilera	TOSTAY
Sexy back / Justin Timberlake	SEXY25
Toxic / Britney Spears	TOXIC
Todo / Alejandro Fernández	TODO

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO DIGITAL
Envía CN DIGI + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN DIGI QUIEN1 NOKIA

MONOFÓNICO GSM
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO QUIEN1 NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI QUIEN1
Tu celular debe tener WAP configurado

Precio por tono: $15 con IVA incluido**.

Juegos

Envía CN JUEGO + "CLAVE" al 91111
Ejem: CN JUEGO FRED



FRED

nuevo



FATAL

CRUCI



LINEAS

HAPPY



FUNO



BURBUJAS



MM3



BLOQUES



SUDOKU



SOLITARIO



VIKINGO



AIR



AIR2



AIR3



DRAGON

DOKI

Precio por juego: $30 con IVA incluido**. Sólo para celulares GSM con WAP configurado. Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Sonidos reales



CLAVE
- SICOSIS
- PORKI
- ABISMO

Sonidos Reales de VIDEOJUEGOS

Congratulations	CONGRAT
CortalWombat	WOMBAT
GameOver	OVER
Highscore	SCORE
SecretLevel	LEVEL
Startyourengines	STARTI
TryAgain	TRY
Winner	WINNE



Sonidos originales

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER (SUPER HOT)
PATO	SUPERPEDO
CABALLO	PEDORRETA
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAMOR
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLICO
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS





Paul Yester

Para que tu celular suene así:
¡No soy niña no soy niña, ya les dije que no soy niña!

Envía CN real paul al 31111



SONIDOS REALES

Chamaco, si quieres escucharme en tu celular sólo envía
CN REAL + clave al 31111
Ejemplo: CN REAL RING

	CLAVE
Bueno para nada	PARANADA
Ring	RING
Maricones	MARICON
Baboso	BABOSO

EXCLUSIVO



Los personajes de OMAR CHAPARRO en tu celular

	CLAVE
Doña Cleta	CLETA
Yahairo	YAJAIRO
Oscarin	OSCARIN
Pamela Juanjo	PAMELA
Winni de Kid	WINI

Envía CN REAL + "clave" al 91111
Ejemplo: CN REAL CHIVA
Precio por sonido real: $15 con IVA incluido**.
Sólo celulares compatibles con WAP configurado.

Para que te diviertas



Cuidado de tu mascota

Envía CN MASCOTA al 21111
Precio por suscripción mensual: $50 IVA incluido





Adivinanzas

Envía CN ADIVINA al 21111
Precio por suscripción mensual: $50 IVA incluido



Bromas

Envía CN BROMAS al 61111
Precio por mensaje: $6 con IVA incluido



Poemas personalizados

Envía CN VERSO + "su nombre" al 61111
Precio por mensaje: $6 con IVA incluido



Piropos

Envía CN PIROPO al 21111
Precio por suscripción mensual: $50 IVA incluido



Poemas de Amor

Envía CN POEMA al 21111
Precio por suscripción mensual: $50 IVA incluido



Piropos personalizados

Envía CN PIROPO + "su nombre" al 61111
Precio por mensaje: $6 con IVA incluido



Chistes

Envía CN CHISTE al 61111
Precio por mensaje: $6 con IVA incluido























Los Favoritos







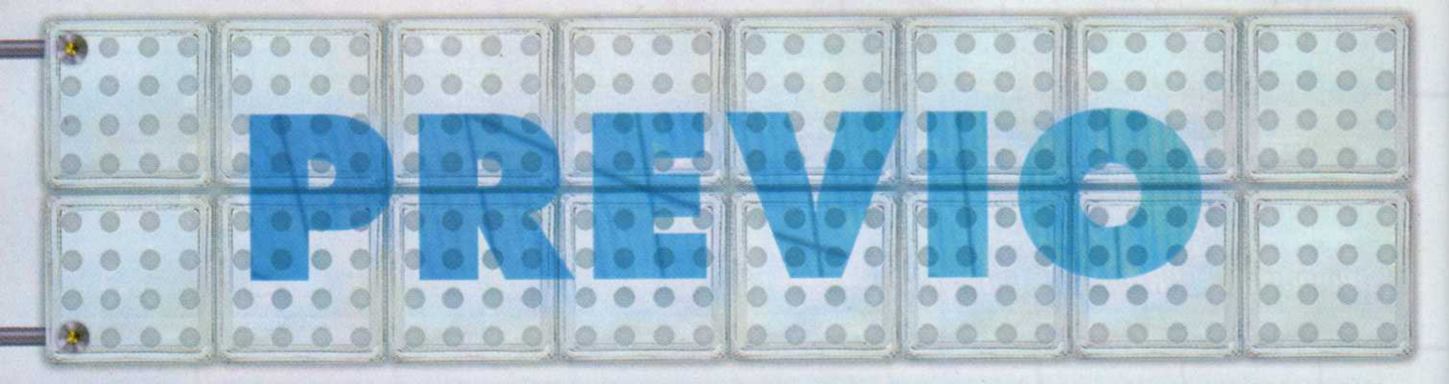




Consulta compatibilidades en esmasmovil.com

Todo lo que buscas para tu celular está en esmasmovil.com





Mega Man Star Force



Capcom

¿Recuerdas el capítulo *Knock it off* de las **Powerpuff Girls**, en donde el profesor **Dick Hardly** crea a las **Powerpuff Girlz Extreme** usando la sustancia X y los ingredientes originales, y después decide usar cantidades menores de dichos elementos para crear más y más clones horrendos a costa de originalidad y calidad, para conseguir más dinero? Nosotros lo recordamos cuando vimos la similitud de esta historia con lo que ha pasado con **Mega Man**: Capcom es **Dick Hardly**, **Mega Man** es las **Chicas Superpoderosas** y los clones horrendos son todas las múltiples secuelas y versiones de las series originales, especialmente de **Battle Network**.



Pan con lo mismo

Mega Man Star Force es la más nueva entrega de la serie **Mega Man Battle Network** y pronto estará disponible para Nintendo DS. Al igual que sus predecesores, esta parte de la saga es considerada un RPG de acción, aunque no tiene una continuidad directa con los anteriores **Battle Network** debido a que los personajes no son los mismos; según la trama, todo ocurre cientos de años después de los eventos del último **Mega Man Battle Network**. Para dar fuerza a la salida de este título, en Japón se lanzó una serie de anime y un manga basados en lo anterior, que comparten la historia del juego.



Star Force por fin da un giro a los combates; lamentablemente, esto no es suficiente para salvar el juego.

Por fin algo diferente



El *gameplay* sufrió un cambio notable en relación con los títulos anteriores, pues aunque se mantiene el modo de exploración básico en perspectiva de 3/4, las batallas se llevan a cabo con la cámara detrás de **Mega Man**, en ambientes en 3D con gráficos muy estilizados. La movilidad de este modo sufrió una drástica evolución al sólo poder mover al héroe a los lados; para compensar esta limitante, puedes usar nuevas habilidades como poner defensa o disparar armas teledirigidas. Como siempre hemos dicho, si esta serie se hubiera llamado **Battle Network** sin el "**Mega Man**", estaría mejor; el estilo de juego es entretenido, pero no deja de echar tierra al nombre del conocido robot.

Más versiones...

Todo podía soportarse con la salida de este nuevo **Mega Man**, ¡pero no pensábamos que se podía chotear lo ya choteado! En lugar de lanzar las ya acostumbradas dos versiones con **Star Force**, ahora Capcom avanza a un nuevo nivel trayéndonos tres distintas: **Leo**, **Dragon** y **Pegasus**; cada una hace referencia a una transformación de **Mega Man** dentro de los juegos. Aunque las tres se pueden conseguir al conectarse con otras versiones, la "local" es más poderosa que las otras dos. En lugar de hacer esta jugada mercadotécnica, deberían mejor pensar en algo verdaderamente fresco para el héroe de titanio azul, pero bueno, estamos seguros de que al menos veremos unas tres o cuatro continuaciones de **Star Force**.



Mega Man Star Force es una opción que no podemos recomendar realmente; tendrías que ser un fan a morir de **Mega Man** o de plano disfrutar de este estilo de juego para comprarlo. El cambio del modo de batalla es visualmente llamativo, pero le quita dinamismo y resulta todavía más cansado que los anteriores. Si tienes oportunidad de jugarlo antes de gastar tu dinero, te exhortamos a que lo hagas, así estarás seguro de que no te arrepentirás después; de todos modos, deberás comprar tres versiones o convencer a otros dos amigos de tener las suyas.



Bleach Wii



Sega





El Wii está logrando que los programadores tengan nuevas ideas para crear sus juegos, pero algo que también es importante, es que está permitiendo que se puedan refrescar viejos conceptos, como es el caso de los juegos de pelea, y es precisamente de un título de este género del que vamos a hablarte, **Bleach Wii**. Sega es quien está detrás de esta creación, lo que de entrada garantiza un buen *gameplay*, pero bueno, ya nos estamos adelantando un poco, primero hablemos de la historia, que déjanos decirte es bastante buena.

Un poco de suerte

Por si no lo sabías, **Bleach** es una serie de animación japonesa, de las más importantes actualmente en aquel país; trata de lo siguiente: un muchacho, **Ichigo Kurosaki**, quien es una especie de samurái; un día se encuentra con un **Shinigami** (dios japonés de la muerte), persiguiendo a un alma en pena; él sigue muy de cerca la confrontación, y cuando ve que el **Shinigami** está herido, se acerca y éste le transfiere cierta parte de sus poderes, volviendo a nuestro héroe mitad humano mitad **Shinigami**. A partir de ese momento, se vuelven inseparables y juntos tratan de liberar a las almas de sus penas.



Entrando a lo que es el juego, a primera vista parece uno de peleas en 3D como hay muchos en el mercado, pero su principal diferencia la encontramos en el *gameplay*, en el que obvio se saca un gran provecho al Wiimote. Para moverte usas el *stick* del nunchuk, como normalmente lo haces, pero al momento de atacar a tus adversarios, tienes que hacerlo moviendo el control como si realmente tuvieras una espada en tus manos; esto es sorprendente, ya que si bien no están establecidas todas las posiciones que puede dar el control, sí reconoce bien las diagonales, con lo que tu variedad de ataque se incrementa, además de que es mucho más divertido marcar el movimiento que sólo agitar el control.



La clave de la victoria estará en qué tan rápido marques los ataques; debes ser muy preciso.

Enfoca tu poder

Para que te sientas como un verdadero samurái, el mover tu espada no sólo servirá para que dañes a tus oponentes, sino también para que te defiendas, y bloquees sus embates. Cada uno de los personajes que podrás controlar tienen una técnica especial, justo como sucede en la serie de animación, pero para poder ejecutarla, primero necesitas llenar tu barra de **Ki**, por llamarla de alguna manera, lo cual como casi siempre sucede, logras dando o recibiendo golpes, pero además de eso, podrás acelerar un poco el proceso con ayuda del nunchuk; con agitarlo rápidamente tu barra se incrementará notoriamente.





Ahora bien, los especiales también se marcarán moviendo el control, pero estos deben ser trazados en una secuencia en especial para que salgan bien. Este tipo de títulos son los que hacen la diferencia ente el Wii y otras consolas, y todo debido a una sola cosa, el *gameplay*. Aún no se sabe si este juego llegará a nuestro continente, pero confiamos en que en un futuro así sea, ya que como debiste notar en lo que te contamos, es muy bueno. Esperemos pronto tenerte más información, así que mantente muy pendiente.

Naruto Ninja Council 2

NINTENDO DS

D3 Publisher of America

Así como en algún momento la serie **Dragon Ball**, creada por Akira Toriyama, fue un rotundo éxito -y de cierta forma continúa siéndolo- en todas sus presentaciones, ahora el nuevo héroe rubio y curiosamente también vestido de anaranjado, sigue cosechando éxito entre sus crecientes seguidores, que ahora podrán disfrutar de las singulares aventuras de **Naruto** en el Nintendo DS. Pero, ¿qué tan diferente es con respecto a su similar de GBA? Esto y más lo checaremos a continuación.

Las dos primeras entregas de **Ninja Council** aparecieron directamente en el Game Boy Advance y a diferencia de su contraparte en GameCube, éstas se enfocaban al estilo de aventura en lugar del formato de peleas. Gráficamente no se nota un cambio evolutivo en **Ninja Council 3**, salvo por un mejor diseño de texturas y efectos del escenario y, por supuesto, ahora podrás valerte de la pantalla táctil para observar mapas, secuencias de la batalla e incluso los símbolos de poder para realizar tus ataques.



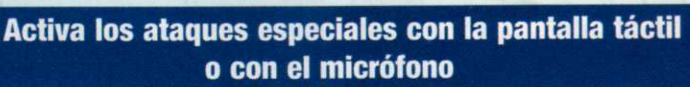
Naruto llega con todo el poder ninja al NDS y traerá consigo nuevas aventuras llenas de acción.

Más de 20 personajes y 42 misiones

Si jugaste la versión anterior de **Ninja Council**, seguramente te pareció un golpe bajo el hecho de que nada más se pudieran seleccionar a tres personajes; pues eso ya es cosa del pasado; aquí esas pequeñeces no existen ya que tendrás una galería de hasta 20 integrantes para terminar tus misiones. Pero debes elegir correctamente, porque cada escenario requiere habilidades diferentes. Al inicio, necesitas seleccionar a tu héroe principal para terminar el objetivo, luego deberás personalizar tus ataques al seleccionar técnicas especiales de otros personajes disponibles; así, al combinar las diversas técnicas, te convertirás en todo un amo del combate.

¿No te ha pasado que bajo el pretexto de "es un juego portátil" los programadores sólo diseñan cinco u ocho miserables escenarios muy cortos? Pues déjanos decirte que no es el caso de **Naruto Ninja Council 3**, es decir, si le metieron más cantidad de personajes, ¿por qué no incluir suficientes escenarios? Con más de 42 misiones que van desde las fáciles hasta las que te harán sufrir por su grado de dificultad, todas centradas en 15 diferentes planos extraídos del mundo de Naruto, este simple, pero entretenido juego no defraudará a los fans.





Activa los ataques especiales con la pantalla táctil o con el micrófono

Tal como dijimos antes, la pantalla táctil no nada más está de adorno, aquí te servirá para realizar los ataques especiales, similar a como los hicieras en **Castlevania Down of Sorrow**; por ejemplo, podrás mover tu pulgar a través de la pantalla para invocar a la criatura de tu aliado, pero si quieres poner a prueba tus pulmones, simplemente sopla directamente en el micrófono para incrementar el poder especial de **Sasuke**.

Un punto que, aunque no prioritario, sí se les fue, es la falta de acción Wi-Fi, ya que sólo se limitaron a las batallas *multiplayer* (cuatro jugadores) en modo inalámbrico local; se juega muy bien en cualquiera de los distintos modos (Timed Mode, Scroll Collection Mode y Head to Head VS Mode), pero creemos que la opción de combate en línea hubiera sido un rotundo éxito para esta primera entrega de **Naruto** en el DS.





Wii Play™

¡Primero Wii Sports, ahora Wii Play!



Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Nintendo**
Categoría: **Deportes**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-2**
Fecha de salida: **febrero 2007**

Nintendo lo hace de nuevo. Después del éxito del afamado Wii Sports, ahora nos presenta una experiencia igual o más divertida; invita a tus amigos, familiares y a quien quieras, pues la emoción y entretenimiento tienen una nueva promesa: Wii Play. A diferencia de su predecesor, Wii Play está más enfocado a juegos variados y no solamente a puros deportes, además de que también aprovecha el Mii Channel del Wii para que te sientas más dentro de la acción.



Usa tu Mii

Una de las características más prominentes del Wii, y la cual ha sido toda una sensación entre quienes lo han jugado, es sin lugar a dudas el Mii Channel. No es lo mismo saber que tú eres "el de la derecha", a que todos puedan ver que realmente hay un monito igual a ti dentro de la acción de cada juego. Tu Mii es tu "yo virtual" para jugar en diversos títulos compatibles, y **Wii Play** es uno de ellos; puedes transferir tu Mii desde tu Remote al Wii de algún amigo y participar en los diversos modos. Si por alguna extraña razón no has editado tu Mii, no esperes más y hazlo, pues es altamente recomendable para que disfrutes al máximo de **Wii Play**.



¿Y... dónde está el Nunchuk?

Wii Play está diseñado para uno o dos jugadores simultáneos, cosa que nos pareció extraño al principio; pero al conocer bien cada uno de los minijuegos nos dimos cuenta de que sería imposible hacerlo compatible para más de dos personas. Pensando en que muchos de los propietarios de Wii tendrían un solo control Remote, Nintendo ha lanzado **Wii Play** con un Remote de obsequio para completar la reta (sin Nunchuk, obviamente). Ahora bien, algunos juegos deben controlarse con el Pad del Remote, pero tiene la opción de poder usar un Nunchuk conectado para manipular las acciones de tu personaje. El Nunchuk no es necesario, simplemente es una opción viable.

¡Ponte las pilas!

La primera vez que juegas Wii Play notarás que solamente un minijuego está disponible; conforme vas progresando y completando cada juego, irás abriendo los demás hasta obtener el total de nueve. En el modo de un solo jugador podrás imponer tus récords en el Top 5 de cada minijuego; asimismo, irás consiguiendo trofeos de bronce, plata, oro y platino conforme a tus puntuaciones. Seguramente estaremos lanzando nuevos Retos sobre Wii Play, ¡así que ve practicando!



Los juegos

Table Tennis

Este juego es muy parecido al legendario **Pong**, en donde te mueves a los lados tratando de golpear la pelota para devolvérsela a tu contrincante. Los Mii estarán presentes en la audiencia de los partidos; conforme vas avanzando, los espectadores se irán incrementando. La manita con tu raqueta será controlada apuntando con el Remote, pero sin "abanicar"; solamente necesitas moverlo de forma horizontal para impactar la bola. También puedes lograr tiros con efecto si mueves tu raqueta en el momento de tocar la pelotita; esto es muy útil cuando retas contra alguien.



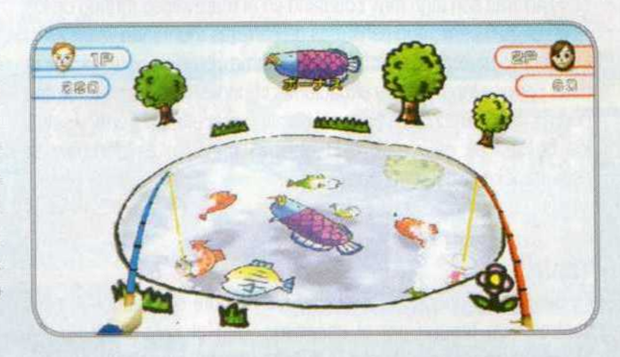


Laser Hockey

Seguramente has jugado Air Jockey en las salas de Arcadias; pues **Laser Hockey** es muy similar en cuanto a gameplay se refiere. Con el Remote deberás mover tu barrita para evitar que metan gol en tu lado de la mesa; al igual que en **Table Tennis**, no es necesario hacer movimientos extras. Lo que sí aplica es que al girar el Remote, le darás efecto para rebotar los tiros en diversas direcciones. Según los desarrolladores del juego, los valores físicos de la velocidad y cálculos de posición son altamente avanzados, presentándonos una experiencia más cercana a un partido real.

Fishing

¡Deja de ir a la feria a pescar en la bandejita de metal para ganarte una "espada del augurio" con el emblema de los **Power Rangers!** En **Fishing** podrás pescar de manera virtual con ayuda de tu Remote al usarlo como caña; cada movimiento se siente muy real y te permite arrojar el anzuelo para tratar de capturar peces de papel. Si mueves hacia arriba o abajo el Remote, hundirás o sacarás el anzuelo del agua. Obviamente los puntos dependen del tipo de pez que saques; una barrita en la parte superior te indica qué clase es la que te da más puntos, y ésta cambia continuamente para añadirle un poco de reto al asunto.





Find Mii

¿Recuerdas los libros, caricatura e inclusive juegos de **Where's Waldo?** (conocido aquí como **¿Dónde está Wally?**)? Pues este modo es muy parecido, pero tiene la particularidad de que todo está en movimiento y debes señalar a los Miis que te piden de entre una multitud. Los requerimientos sobre los Miis que debes encontrar son muy variados, como localizar varios iguales, los raros, etc. Este minijuego es muy divertido y te ayuda a ejercitar tu vista y reflejos.

Pose Mii

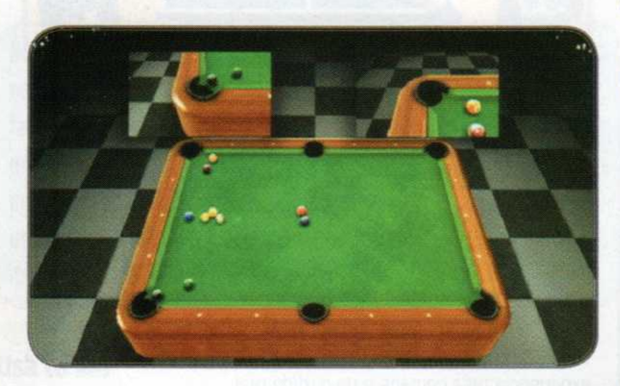
Ahora tenemos un concepto algo raro. **Pose Mii** es una especie de puzzle en donde tu Mii debe ser movido entre burbujas para dejarlo en un ángulo preciso y en una posición exacta; una vez que el Mii esté tal y como te lo piden, la burbuja se reventará. Para poder posicionar a tu personaje correctamente debes manipular el Remote y presionar los botones A y B; claro está que puedes reventar las burbujas de tu oponente para obtener más puntos adicionales.



Shooting

Todo videojugador que prueba este minijuego dice que es una especie de **Duck Hunt** para Wii, y no se equivocan. Tu Remote te servirá como si fuera una pistola, y tu misión es dispararle a todos los elementos posibles, como son globos, blancos, pichones, latas, ovnis e inclusive patos directamente traídos del legendario **Duck Hunt**. Pero eso no es todo, las efigies de los participantes aparecerán en forma aleatoria en círculos de colores; si logras destruir la imagen de tu adversario, obtendrás puntos extras.





Billiards

Para completar los juegos de mesa, tenemos este billar virtual en donde tu Remote te servirá como taco para golpear las bolas. Juega tú solo o contra un amigo en el clásico estilo de Bola 9 con perspectiva en 2D o 3D, según la que prefieras. Billares ha habido casi desde el comienzo de los videojuegos, pero nunca se habían jugado como ahora; para impactar la bola debes mover hacia atrás el Remote y después empujarlo hacia adelante, tal y como se hace en el mundo real.

Charge!

Las carreras son algo muy cotidiano en el maravilloso mundo de los videojuegos; pero ¿qué pensarías de carreras montando vacas? Tan loco como suena, este modo es bastante divertido y te garantiza risas por sus momentos y situaciones chuscas. Al mover tu Remote podrás darle dirección a tu vaca, hacer que acelere o frene, y saltar los obstáculos del camino. El objetivo principal es derribar los espantapájaros que encuentres.



Tanks!

En este modo puedes usar el Pad del Remote o el Nunchuk para controlar un tanque por el escenario. Con el control apuntas a tus objetivos y con el botón B disparas. Cabe mencionar que los tiros pueden rebotar en las paredes una vez, haciendo un poco más complicado el eliminar a tus enemigos, pues puedes acabar contigo mismo si no tienes cuidado. Para añadir un poco más de reto, también hay minas que pueden ser situadas como trampas para acabar con todo lo que esté en el radio de explosión.

¿Recomendable? ¡Claro!

Wii Play nos ofrece una nueva variedad de juegos para divertirnos con la familia o los amigos, por lo cual es muy recomendable para enriquecer la colección de títulos para Wii. El lado malo es que todos los juegos son para dos personas, lo cual limita las posibilidades de organizar retas con más gente; pero como mencionamos en un principio, el tipo de juegos demanda que así sea. De cualquier modo, ino debes dejarlo pasar por nada del mundo!

Rankings

1 — 10



Crow: 8.0

Así es, mis estimados cuatachos: Nintendo viene por el segundo round de minijuegos de alta diversión y que te mantendrán pegado al control del Wii. Si bien los primeros cinco que se incluyeron en **Wii Sports** siguen causando furor, deja que la fiesta se complemente con **Wii Play**... Será otro nivel. En lo personal me gustó mucho el de disparos... ¡ahh, cómo recordé **Duck Hunt**; también el de billar, muy bueno. Un punto realmente agradable es que incluye un control remoto para que no juegues solo e invites a un cuate a la fiesta.



Master: 8.0

Este juego que se usó como demo en varios eventos a lo largo del año pasado, resultó siendo un título bastante divertido, ideal para las reuniones con los amigos. Incluye nueve minijuegos, en los que sólo basta usar el Wiimote para disfrutarlos; son muy variados y originales. Los que más me gustaron son el de disparos al estilo de Duck Hunt y uno de Ping-Pong, realmente adictivos, y si le agregas que te regalan un control extra, pues como que no hay mucho que pensarle; el único problema que tiene **Wii Play** es **Wario Ware**... pero aun con esta competencia, vale bastante la pena.



Panteón: 8.5

Wii Play es de los juegos que me gustan; es ideal para divertirte con la familia y las retas de fin de semana, además de ser muy sencillo de aprender a jugar. Cuando no tienes tiempo de jugar un título de varias horas o de esos donde prefieres dedicarle mucho tiempo por su historia, nada mejor que un partidito rápido de **Table Tennis** mientras esperas. Si buscas un título apto para todas las edades y que sea muy divertido, cómprate **Wii Play**... porque supongo que ya tienes **Wario Ware: Smooth Moves**, ¿verdad? ¿Mi favorito de **Wii Play**? ¡El de billar!

chikabum®.com

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5277 9794, nosotros te lo reponemos

Tonos

Lo Básico

Clave	Canción
1130724	All About Us - TATU
1130728	Because Of You - Kelly Clarkson
1131321	Cita En El Quirófano - Panda
1139858	Don't Bother - Shakira
1131422	Espacio Sideral - Jessie & Joy
1133146	Feel - Robbie Williams
1130853	Hotel California - Eagles
1130265	La Tortura - Shakira
1130502	Lo Que Paso, Paso - Daddy Yankee
1130739	My Humps - Black Eyed Peas
1139904	Reggaeton Latino - Don Omar
1131572	Rudebox - Robbie Williams
1131444	Tell Me Baby - Red Hot Chili Peppers
1131431	Tu Peor Error - La 5a Estación
1131415	Vía Láctea - Zoe

Electrónica

Clave	Canción
1137029	9PM - ATB
1137318	Baya Baya - Safri Duo
1131085	Come On Baby - Moby
1133069	Ejercicio No. 16 - Kinky
1133073	En Esta Noche - Moenia
1133074	Enséñame - Morbo
1131453	Feel Good Inc. - Gorillaz
1130469	Me Pregunto - Belanova
1131377	Millionaire - Plastilina Mosh
1133096	Mr. P. Mosh - Plastilina Mosh
1130458	Rosa Pastel - Belanova
1133176	Strange Love - Depeche Mode

Fiesta

Clave	Canción
1139907	Abeja Reina - Banda El Limon
1131619	Amemonos Más - Banda El Limón
1131634	Cuenta Pagada - Alacranes Musical
1139902	Dale Don Dale - Don Omar
1131388	Duele El Amor - Alegres De La Sierra
1131343	Gangsta Zone - Daddy Yankee
1130709	Hung Up - Madonna
1131629	Lo Que No Haría - Grupo Pesado
1131593	Miedo - Mario Daniela Y Su Sonido Lásser
1139874	Pásame La Botella - Match y Daddy
1131333	Rakata - Wisin & Yandel
1131316	Rompe - Daddy Yankee

Películas

Clave	Canción
1133035	Batman
1133241	El Mago De Oz
1135095	El Padrino
1130940	Caza Fantasmas
1133149	Gonna Fly Now - Rocky
1133037	La Pantera Rosa
1133128	Los Locos Adams
1131285	Los Picapiedra
1135041	Misión Imposible
1131171	Oh Pretty Woman - Roy Orbison
1130937	El Exorcista

Lo De Hoy

Clave	Canción
1131562	A La Primera Persona - Alejandro Sanz
1139887	Abrázame - Camila
1139590	American Idiot - Green Day
1131326	Disculpa Los Malos Sentimientos - Panda
1139913	Ghost Of You - My Chemical Romance
1131344	Hey Mama - Black Eyed Peas
1131406	La Academia
1131328	La Mano De Dios - Rodrigo
1131347	Lets Get It Started - Black Eyed Peas
1131425	Maneatar - Nelly Furtado
1130779	Mi Credo - K-Paz De La Sierra
1131594	Monstro Verde - Ultrasónicas
1130740	Noviembre Sin Ti - Reik
1139873	Oleada - Julieta Venegas
1131426	Olvídame - Motel
1131525	Sentimetal - Moderatto
1135354	Supreme - Robbie Williams
1131380	Te Quiero Así - Valentín Elizalde
1131319	Time Of Our lives - Il Divo
1139885	Volverte A Amar - Alejandra Guzmán
1131529	Voodoo Child - Rogue Traders
1131383	Yegua - Babasonicos

Éxitos

Clave	Canción
1131568	Duele - Kalimba
1131521	Ni Freud, Ni Tu Mamá - Belinda
1131353	Que Hago Yo - Ha-Ash

Envía la CLAVE al 7464

- RECIBIRÁS EL TONO EN TU TELCEL.
- GUÁRDALO Y ÚSALO COMO QUIERAS.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: HAIER D6000; NOKIA 1220, 2220, 3320, 3590, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325; SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. MOTOROLA C340, V120t, V60i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, T191, T193, V100 sustituye al 1 del principio de la clave por el número 3. BENQ M100, S670C; LG C1300, G1500, ME591, MG270, MG300d, MG610, MG800, W3000s; NOKIA 1100, 1100b, 1108, 1110, 1600, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3310, 3395, 3520, 3595, 3650, 5140, 6020, 6061, 6100, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6590, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 8390, 8801, 8890, 9210, 9290, 9300, 9300i, 9500, E62, N-Gage, N-GageQD, N70, N91, N93; PANASONIC X700; SAMSUNG C207, E316, E715, E736, N707, R225, S100, S300M, T809, V200, X105, X426, X427, X480; SENDO S601; SIEMENS SX1; SONY ERICSSON T300, T610, Z200; ZONDA Divaz, Estatuz, Funz, Signuz sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. ALCATEL 332; HAIER T3000, V7000; LG MG220; MOTOROLA C139, C155, C250, C332, C333, C350, C381, C381p, C650, C698p, E380, E398, L6, L7, T720, T720i, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; PANTECH G310, G310c, G700, GB210, GB310, PG1210, PG1310v, PG1610, PG1810, PG3210, PG3310, PG3810, PG6100; SAMSUNG E630, X460, X466, X640; SONY ERICSSON J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K310a, K310c, K310i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, K700c, K700i, K750c, K750i, K790a, K790c, K790i, P800, P900, P910a, P910c, S700c, S700i, S710a, T106, T200, T226, T310, T68i, T68m, W300i, W600i, W710i, W800i, W810i, W950i, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600, Z710i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $15 por tono I.V.A. incluido.

¡Descarga cualquiera de éstos contenidos estés donde estés!

Envía **chikabum** al **927** ¡Y descarga el contenido que más te guste!

Precio $ 0.85 I.V.A. incluido.

Imágenes

Envía la CLAVE al **56467**

- RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU IMAGEN.
- DESCARGA TU IMAGEN CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.





i1139627 i1139630 i1139631 i1139632 i1139633



i1133631 i1133615 i1133628

nuevo





i1139407 i1139413 i1139408






i1139399 i1139402 i1139405 i1139396






i1139671 i1139673 i1139683 i1139690 i1139703

i1133683 i1133682 i1133683 i1133674

Animaciones

i1139639 i1139640 i1139422

i1139421 i1132588 i1139419 i1139208




Polifónicos

Envía la CLAVE al **7464**

- RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU TONO.
- DESCARGA TU TONO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.

MOODIES Promoción

Pide un tono y descárgalo gratis en 5 versiones diferentes: ORIGINAL, ROMANTICO, ALEGRE, EXPRESIVO, ENOJADO

Clave	Canción
P1131353	Que Hago Yo - Ha-Ash
P1131333	Rakata - Wisin & Yandel
P1131316	Rompe - Daddy Yankee
P1131357	Sin Despertar - Kudai

Televisión

Clave	Canción
P1133035	Batman
P1139519	Bewitched
P1139520	Bob The Builder
P1133240	Different Strokes
P1131406	La Academia
P1133187	Los Simpsons
P1139878	Save Me - Smallvile
P1130932	Los Expedientes Secretos X

Top

Clave	Canción
P1139887	Abrázame - Camila
P1130552	Bend And Break - Keane
P1130717	Boyfriend - Ashlee Simpson
P1131321	Cita En El Quirofano - Panda
P1130484	El Universo Sobre Mi - Amaral
P1139912	Frágil - Allison
P1130208	Holiday - Green Day
P1130709	Hung Up - Madonna
P1130392	I Promised Myself - A-teens
P1130432	La Pelotona - Cartel De Santa
P1131592	La Vida Después De Ti - Lu
P1130502	Lo Que Paso, Paso - Daddy Yankee
P1139914	Muñeca De Trapo - La Oreja De Van Gogh
P1130396	My Happy Ending - Avril Lavigne
P1130739	My Humps - Black Eyed Peas
P1133307	P.I.M.P. - 50 Cent
P1139874	Pásame La Botella - Match y Daddy
P1139894	Pinguinos En La Cama - Arjona
P1130671	Que Lastima - Alejandro Fernandez
P1130458	Rosa Pastel - Belanova
P1131574	Viajar Contigo - Alex Ubago

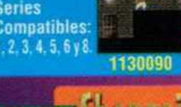
Lo Nuevo

Clave	Canción
P1131513	Bang - Yeah Yeah Yeahs
P1130654	Bla Bla Bla - Kumbia Kings
P1130375	Breaking The Law - Judas Priest
P1131481	Coffe & TV - Blur
P1130398	Confessions Part 1 - Usher
P1131568	Duele - Kalimba
P1130642	Ella Sabe - Kumbia Kings
P1130369	Eres Mi Luz - Alejandra Guzman
P1130366	Love - Zoe
P1131570	Maldito Amor - Yahir
P1131521	Ni Freud, Ni Tu Mamá - Belinda
P1130640	No Era Necesario - Reyli
P1130365	Ojos Claros Labios Rosas - Elly Guerra
P1131600	Procuro Olvidarte - K-Paz De La Sierra
P1130360	Que Vida La Mía - Reik
P1131572	Rudebox - Robbie Williams
P1131524	Se Fue - Pepe Aguilar
P1131525	Sentimetal - Moderatto
P1130511	Ser Humano - Natalia Lafourcade
P1131579	Vencedor - Valentín Elizalde
P1130419	You Gotta Be - Desree

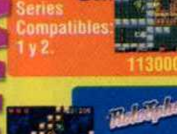
Juegos NUEVOS

Envía la CLAVE al **77577**

- RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU JUEGO.
- DESCARGA TU JUEGO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.



Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5 y 8. 1130091



Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 8. 1130090

Series Compatibles: 1 y 2. 1130003



Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5 y 8. 1130071



Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5 y 8. 1130089

Series Compatibles: 1, 2, 5 y 6. 1130014



Series Compatibles: 1, 2, 5, 6 y 8. 1130004



Series Compatibles: 1, 2, 4 y 8. 1130064

Equipos Compatibles: SERIE 1: MOTOROLA V365; NOKIA 3230, 3250, 3650, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 7610, N-Gage, N-GageQD, N70, N91; PANASONIC X700; SENDO X; SIEMENS SX1. SERIE 2: NOKIA 2600, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5140, 6020, 6030, 6100, 6230, 6260, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260. SERIE 3: ALCATEL 756, 757, C552, C651, C652, C750a; SKYZEN EZ300, EZ400; SONY ERICSSON K310a, K310c, K310i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, T610, W300i, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600. SERIE 4: ALCATEL S853; SKYZEN EZ500, EZ600; SONY ERICSSON K700c, K700i, K750c, K750i, W600i, W710i, W800i, W810i, Z550i, Z710i. SERIE 5: SAMSUNG C207, C406, E316, E376, E630, E715, E736, V200, X166, X466, X480, X636, X640, X656, X660, X686. SERIE 6: MOTOROLA L6, T720, T720i. SERIE 8: MOTOROLA C698p, E1, E390, E398, K1, L7, U6, V3, V300, V330, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635. Precio $30 por juego I.V.A. incluido.

COMPATIBILIDADES Asegúrate de tener configurado tu WAP. Si no encuentras tu modelo en ésta lista quiere decir que es compatible, manda la clave del contenido como aparece.

POLIFÓNICOS: MOTOROLA C155, C261, C381, C381p, C384, C650, C698p, E1, E2, E390, E398, L6, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V365, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; PALM Treo600, Treo650; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el P1 del principio de la clave por P2. Precio $15 por polifónico I.V.A. incluido. IMÁGENES: MOTOROLA C155, C261, C381, C381p, C384, C650, C698p, E1, E2, E390, E398, L6, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V365, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el i1 del principio de la clave por i2. Precio $15 por imagen I.V.A. incluido.







Compañía: **Namco/Bandai** Desarrollador: **Namco/Bandai** Categoría: **RPG** Clasificación: **Everyone** Jugadores: **1**

Parece que éste será un año en donde el anime está decidido a invadir América mediante adaptaciones a videojuegos, y es que además de los que ya hemos mencionado en otros artículos, como **Dragon Ball** o **Naruto**, vienen otros juegos que buscan ganarse un lugar en tan competido mercado, haciéndolo con bases, con buen gameplay e historias complejas, muy diferente a como sucedía anteriormente, cuando sólo se aprovechaba la licencia para desarrollar un título que sirviera como artículo de promoción. Para ejemplificar mejor lo anterior, tenemos a Inuyasha Secret of the Divine Jewel para Nintendo DS, del cual les vamos a hablar a continuación.

¡Atrévete a regresar al pasado y modificar tu futuro!

Humanos y demonios

Esta serie aún no tiene tanta fuerza en nuestro país, ya que sólo se ha transmitido por sistemas de cable, aunque esto no quiere decir de ninguna manera que no sea buena, al contrario, es una serie excelente, que en Japón llegó a ser de las más populares, esto gracias a su estilo, que mezcla elementos de acción y comedia, volviéndola irresistible para cualquier aficionado a la animación; para que te quede más claro, resulta algo muy parecido a lo que se hacía con **Ranma 1/2**. Pero si tuviéramos que mencionar un elemento fundamental para su éxito, sería el hecho de que en un mismo mundo conviven humanos y demonios, lográndose así situaciones únicas.





Hace mucho tiempo...

Bueno, comencemos con la historia del juego, que en sí es la misma que la de la animación. Todo comienza cuando una linda chica de nombre **Kagome Higurashi**, que vivía en Japón, un día, por azares del destino, acaba en el interior de un pozo, pero lo que no se imagina es que este lugar es un portal mágico, que la regresa varios años en el tiempo, más o menos a la época del Japón Feudal. Obviamente ella se extraña del ambiente y las personas que ve al salir, pero no tiene mucho tiempo para preocuparse, porque se ve atrapada en una persecución por parte de un demonio, que le quita una joya; ella queda extrañada, pero después se entera que dicho objeto puede incrementar la fuerza de quien lo posea.



Después de estos hechos, **Kagome** se entera que su caída en el pozo no fue obra de la casualidad, sino de un plan perfectamente elaborado para quitarle su posesión. A partir de aquí ella tiene nuevos objetivos, el primero, recuperar la joya y evitar que el demonio destruya el Japón en el que ahora vive, y por último, regresar al tiempo presente. Como puedes darte cuenta, la historia es muy buena, y eso que tan sólo es el principio de ella; al ir avanzando descubrirás varios giros que harán que te quedes con la boca abierta, a pesar de que conozcas el anime, y eso es algo que debemos mencionar: durante todo el juego sentirás un ambiente de misterio que te hace muy difícil el separarte de tu Nintendo DS.



Como anillo al dedo

Para adaptar esta historia se eligió un género que a nuestro parecer es el ideal para este tipo de juegos: el RPG. Comienzas controlando a **Kagome**, pero al ir explorando te encontrarás con nuevos amigos que se unirán en tu búsqueda de aquel demonio. Lógicamente, tus compañeros serán personajes famosos de la serie, como es el caso de **Miroku**, **Sango** e **Inuyasha**, quien es un ser mitad demonio y mitad humano, algo raro en su personalidad, pero que te será de gran ayuda en las peleas gracias a su gran poder.

El que busca, encuentra

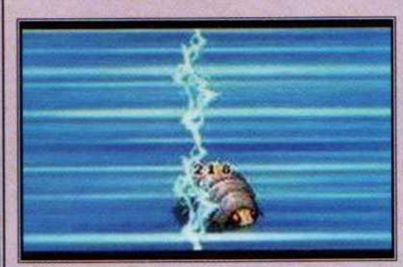
Una de las bases de este juego es la exploración: tienes que dar varias vueltas en los diferentes poblados que visites, hasta encontrar pistas que te ayuden a llegar a tu meta; contrario a lo que parece, no es nada aburrido pasar tiempo en la investigación, ya que aprendes técnicas interesantes de varias personas. Los escenarios tienen gran importancia, ya que a diferencia de otros RPG, aquí verás muchos objetos y elementos que, sabiéndolos usar, te permitirán llegar a lugares en apariencia inaccesibles, en los que encontrarás ítems valiosos.



Los monstruos a los que vas a enfrentarte a lo largo de la aventura, tienen algún punto débil que deberás localizar lo más rápido posible, ya que así tus ataques les causarán un daño mucho mayor.

Protege a tus compañeros

Las peleas siguen la misma base de cualquier juego del género, es decir, los turnos, en los que eliges si atacas o te defiendes, y esperas a ver si tu decisión fue la ideal o no. Pero además, se ha creado un subsistema que te obliga a pensar más en tu equipo, y no sólo a concentrarte en tu estado; pero permítenos explicarte mejor en qué consiste: todos los enemigos que aparezcan basarán sus técnicas en algún factor en especial, el cual puede afectar más a ciertos elementos de tu *party*, por lo cual, durante el enfrentamiento, deberás ubicarlos de manera que queden fuera del alcance de los ataques rivales, o también puedes hacerlo mediante hechizos secretos.



El objetivo de todo lo anterior es que, al darte cuenta del elemento en el que tu adversario basará sus ataques, no sólo protejas al débil, sino que incluso sepas con quién puedes causarle un daño mayor; es algo así como lo que ocurría con las especies en **Pokémon**, sólo que aquí puede variar más el estatus de los personajes, lo que vuelve todo muy estratégico, aunque no por eso se vuelve aburrido, no; de hecho, es muy emocionante, porque hasta el último momento se decide quién será el ganador del enfrentamiento.





Es recomendable que durante las batallas, te mantengas muy atento a la energía de tus compañeros, para que cuando lo requieran, puedas ayudarlos a que recuperen algunos puntos de esta y así te sean de mayor utilidad para tus planes.







Una buena visión

Un aspecto que llama bastante nuestra atención es cómo han ocupado los programadores ambas pantallas, ya que dependiendo de la situación, la acción puede desplegarse en cualquiera de las dos, por ejemplo, en el momento de los enfrentamientos, arriba verás a tu equipo, pero abajo se mostrarán los ataques; en otro momento, cuando explores, el mapa estará situado en la parte superior, y en la inferior podrás leer todo lo que comenten los personajes del área en cuestión. Ya pasando a lo que es la pantalla táctil, no tiene mucha relevancia, es decir, no depende el *gameplay* de ella, pero sí permitirá que los movimientos dentro de los menús sean mucho más rápidos.

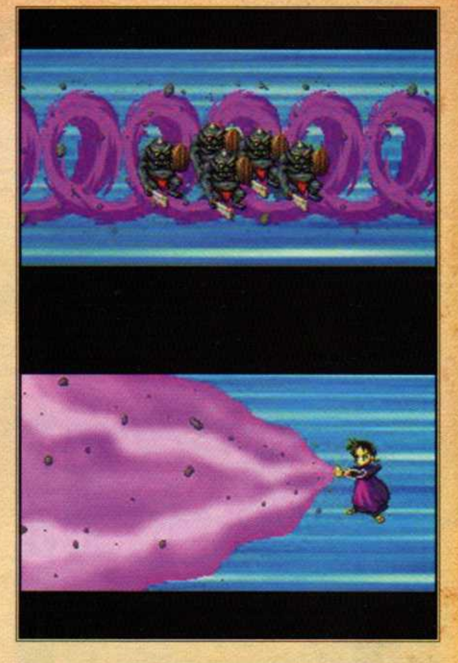




¡Consigue la joya!

Han salido muchos y muy buenos juegos RPG últimamente, tantos que tal vez **Inuyasha** esté entre tus opciones finales, pero podemos decirte que se trata de un título bueno, que maneja una gran historia, que si bien no es tan profunda como en los juegos de Square-Enix, sí te mantendrá a la expectativa; además, su *gameplay*, aunque no es totalmente nuevo, sí intenta ofrecer una nueva experiencia que te involucre más en los duelos, y eso es algo super importante, que no se "cuelga" de la fama de ninguna otra franquicia. En resumen, seas o no seguidor de la serie, estamos seguros de que te hará pasar buenos momentos con tu Nintendo DS.







El estilo gráfico es en 2D, para apegarse lo más posible a la serie, y la verdad es que aunque hemos visto maravillas gráficas para esta consola, como **Final Fantasy III**, creemos que le va perfecto. Todos los escenarios tienen un buen nivel de diseño, y no hay ningún elemento en pantalla que sientas que está de más o que pudo haber quedado mejor, lo cual habla muy bien de Namco/Bandai. La música es muy buena, idónea para el juego, y es que aparte de tener un par de temas ya conocidos por los fans, incluye nuevas melodías para ambientar la aventura, que contrariamente a lo que suele pasar, quedan de maravilla para el estilo manejado.

RANKINGS 1 — 10



CROW: 7.0

Como conocedor de los juegos RPG, debo admitir que tenía muchas dudas con respecto a **Inuyasha**, para empezar porque en estos títulos, lo más común es hacerlos con el simple objetivo de aprovechar la licencia; y bueno, la verdad no estaba muy alejado de la realidad, no obstante, Namco usó su experiencia para no dejar undir este barco, sobre todo en cuanto al *gameplay*, donde su sistema de protección es bastante interesante, aunque pienso que todavía se puede pulir un poco. Tal vez una opción *multiplayer* hubiera sido ideal, pero ya será para la próximav.



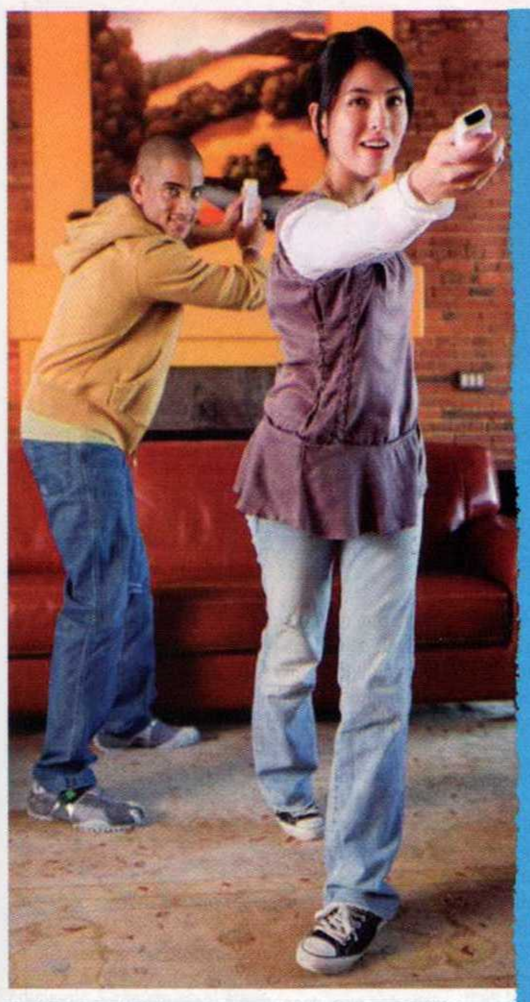
PANTEÓN: 8.0

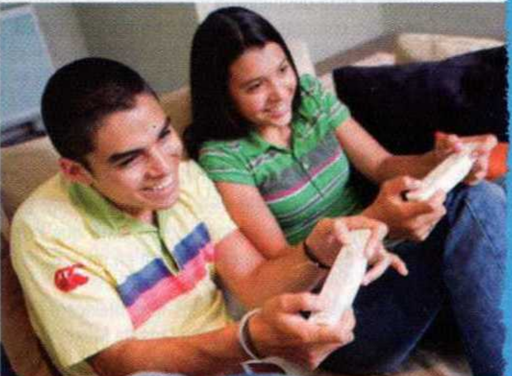
Entrar al género de los RPG es algo difícil para cualquier juego nuevo, pues siempre será comparado con algún **Final Fantasy**, **Chrono Trigger**, o algún otro similar. A pesar de esta barrera imaginaria, Namco ha lanzado **Inuyasha** para el NDS para complacer a los fans de la serie y presentar una aventura distinta a los fans de los RPG. En lo personal no me parece un título obligado a tener en tu colección; es bueno a secas, pues no innova de la manera que debería. Lo recomiendo sólo para aquellos a quienes les guste la serie de Anime; si no eres uno de ellos, procura que te lo presten antes de gastar tus domingos.



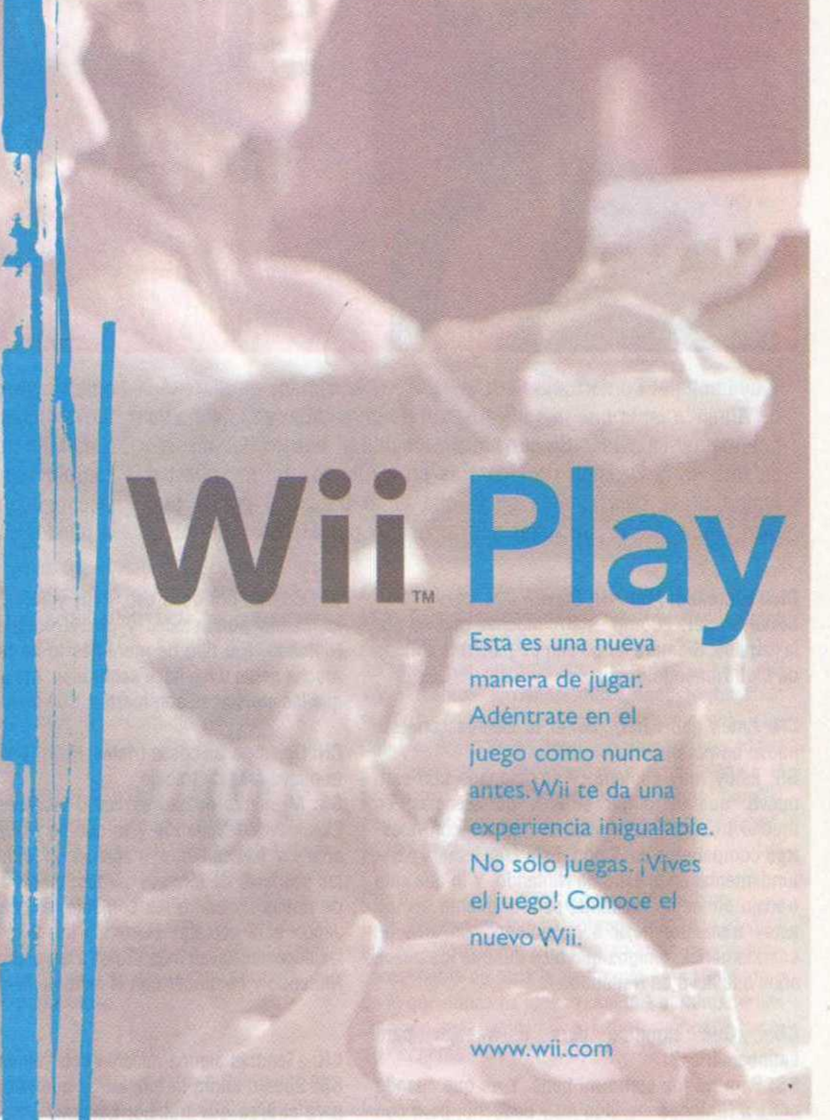
MASTER: 8.0

He visto algunas veces esta serie, y la verdad es que es muy divertida: te la pasas riendo bastante, sobre todo por las ocurrencias de **Inuyasha** y **Kagome**; si no la has visto, dale una oportunidad. Pasando a lo que es el juego, es un RPG sólido, con un buen sistema de pelea, que si se sigue trabajando puede aportar muy buenas ideas en otros títulos. Lo único malo que le veo es que no tiene gran utilidad en la pantalla táctil o en el micrófono, lo cual hubiera sido excelente para incrementar el daño de los ataques, pero como sea, no le resta puntos importantes al título.








Wii™ Play
Esta es una nueva manera de jugar. Adéntrate en el juego como nunca antes. Wii te da una experiencia inigualable. No sólo juegas. ¡Vives el juego! Conoce el nuevo Wii.
www.wii.com


Wii
Wii Sports
GAME INCLUDED!
JEU INCLUS!
JUEGO INCLUIDO!
Nintendo



Entrevista con: Steve Singer

Él deja el puesto después de nueve años en el área de Latinoamérica. Entérate de sus nuevos deberes.

¡Vaya noticia! Comenzando el año nos llegó la llamada de Nintendo de América en la que nos informaban de un cambio en la zona de Latinoamérica. Steve Singer fue promovido al puesto de vicepresidente de la División de Licencias en Nintendo. Así es, nuestro amigo Steve deja el área en la que tanto trabajó y por la que hizo tantas cosas. Su lugar será ocupado por Melissa Wright, a quien conocemos muy bien por su labor dentro del equipo que Steve encabezaba. No dejamos ir a Steve sin entrevistarlo en Club Nintendo (revista y podcast). Quisimos saber su sentir ante este cambio repentino y aquí te dejamos su última entrevista como vicepresidente del área de Latinoamérica de Nintendo. Esta charla la puedes escuchar en: www.clubnintendomx.com

Club Nintendo: ¿Qué tal, Steve?
Steve Singer: ¿Cómo están? Muchas gracias por la llamada. Siempre tengo tiempo para mis amigos de Club Nintendo.

CN: Antes que nada, ¿cómo te sientes con este nuevo nombramiento?
SS: Estoy muy contento y emocionado con esto nuevo, que es dirigir el área de licencias, es mucho trabajo y tiene mucho que ver con nuestros compañeros en Japón. Esta área es una parte fundamental en el éxito de Nintendo. Y lo que este trabajo ofrece es excitante, pero al mismo tiempo estoy triste por dejar a mi equipo y al área de Latinoamérica; amigos que hice durante los nueve años que llevo en Nintendo.

CN: ¿Qué significó para ti trabajar para Latinoamérica?
SS: Para mi fue como mi bebé. Y es que cuando entré a Nintendo era algo muy pequeño, pero con la ayuda de mi equipo, los negocios han cambiado de forma dramática. Ahora es muy diferente pues ha crecido mucho y la compañía está muy contenta de cómo están las cosas en este momento. Pero lo mejor es lo que viene en un futuro; vemos el área como parte importante dentro de los negocios de Nintendo. Por mi parte di lo mejor de mí para que las cosas funcionaran como hoy en día; dejarlo es difícil, pero cuando veo al equipo que dejo con Melissa como gerente general y a los demás, me quedo tranquilo sabiendo que se queda en buenas manos y que continuará creciendo.

CN: Eso en cuanto al trabajo ¿Pero si hablamos de amigos y personas?
SS: Creo que esa es la parte más difícil de la transición; uno comienza a hacer negocios con gente y esas relaciones de trabajo se transforman en amistades que llevas más allá del tiempo de trabajo. Ahora no veré a mis amigos y socios frente a frente y frecuentemente como lo hacía hasta ahora; me gustaría seguirlo haciendo porque se que ellos van a estar ahí por más tiempo, y ya no sé va a poder, pero sabemos que la amistad queda.

CN: Tus amigos de México están contigo y estaremos en contacto. Dalo por un hecho.
SS: Gracias por decir eso, Pepe y Toño. Yo siento lo mismo por ustedes y por el equipo de Club Nintendo. Ese tipo de mensajes lo he recibido de mucha gente y me hace sentir bien, me doy cuenta que las amistades son fuertes. Soy privilegiado.

CN: Dejemos las cosas tristes. Mejor platícanos de tu nueva área de trabajo.
SS: Mi nuevo puesto es como vicepresidente de Licencias en Nintendo y lo que se realiza en esta área es básicamente mantener el contacto con las licencias de terceras partes; tendré un equipo de trabajo, y como les comenté, el contacto con Japón será cercano. Haremos lo mejor para que las licencias lleven más títulos a las plataformas de Nintendo y continuar con el éxito de la marca.

CN: ¿Tendrás alguna relación con Latinoamérica?
SS: Bueno, ahora lo que tengo que hacer es que, para el área que trabajo; Latinoamérica aparezca en el radar y tomar en cuenta que esta área tiene mucho que ofrecer. No tendré ninguna responsabilidad directa con el área, pero nuestros esfuerzos se verán reflejados en ella.

CN: ¿Y con el departamento que dejas, tendrás contacto?
SS: Será muy limitada la relación, pero espero ir con ellos al EGS 2007 y ahí poder agradecer a todos las personas con las que trabajé, amigos, licenciatarios y con todos los fans de allá que son muy apasionados con Nintendo. Así que espero tener la oportunidad de estar por ahí en octubre.

CN: Eso esperamos. ¿Parece que ahora cambiarás tus vuelos de Latinoamérica para Asía?
SS: Mis viajes serán muy diferentes; en lugar de ir al Sur, a Latinoamérica, ahora volaré a ciudades dentro de los Estados Unidos. También lo haré muy frecuentemente hacia Japón para asegurarnos que Nintendo Japón y Nintendo de América están trabajando a la par para traer los mejores juegos a los consumidores.

CN: ¿Cómo tomó la gente de tu departamento tu promoción?
SS: Creo que ellos también se emocionaron por mí, ya que es una oportunidad de crecer. También están emocionados por la llegada de Melissa como gerente general; ella entiende muy bien el negocio y seguramente continuará con el gran trabajo. Es triste porque nosotros somos un equipo pequeño y hemos trabajado por mucho tiempo. Ahora no estaremos en el día a día, pero no estaré muy lejos, las oficinas no son muy grandes y tendré la oportunidad de estar con ellos. Será más de amigos que de relación laboral.

CN: ¿Algo que te hubiera gustado hacer pero no pudiste por falta de tiempo?
SS: Lo que más me puedo reprochar es que, como es una transición muy rápida, no puedo ir allá y visitarlos para despedirme y estrechar sus manos. Como les comenté, trabajé mucho para construir esto y ahora no tengo el tiempo para agradecerles. Este movimiento hacia el área de licencias es necesario y no me puedo dar el lujo de hacerlo.

CN: Esperemos verte en el EGS o en Nintendo en alguna visita próxima.
SS: Esto no es un adiós sino un hasta luego, tal vez pronto o tal vez no tanto, pero claro que nos veremos. Eso me pone una sonrisa en mi cara.

CN: ¿Algunas palabras para los fans mexicanos?
SS: Creo que la pasión que los fans de México han mostrado por Nintendo, ha hecho que este equipo se apasione en su trabajo. En ningún lugar del mundo en el que he estado he visto la energía y la pasión de los consumidores mexicanos. Y lo mejor de todo es que es hacia Nintendo. Eso es algo que siempre tendré en mi mente como una fotografía. Sólo les diría a los consumidores "gracias por su apoyo y estaremos buscando que el 2007 sea un gran año para ustedes como consumidores"; tendremos un número importante de grandes títulos y sé que el futuro es muy brillante para Nintendo con el Nintendo DS y con Wii.

CN: Te deseamos éxito y recibe un saludo de Club Nintendo.
SS: Muchas gracias por sus deseos, y como dije, nos veremos para celebrar nuestros éxitos, y lo más importante, el éxito de Nintendo en Latinoamérica.



Entrevista con: Melissa Wrigth

Ella llega a ocupar el puesto que dejó Steve Singer. ¿Cuáles son sus planes en este nuevo cargo?

Así como entrevistamos y conocimos el punto de vista de Steve ante estos cambios que se dieron en Nintendo de América, también tenemos una charla con Melissa. La ahora gerente general del área de Latinoamérica de Nintendo nos platica de esta nueva aventura que le llega tras trabajar durante más de una década para la compañía. Te invitamos a que te enteres de sus planes.

Club Nintendo: ¿Cómo estás, Melissa?
Melissa Wright: ¿Qué tal? Es maravilloso hablar con ustedes otra vez.

CN: ¿Cómo te sientes con tu nuevo puesto en Nintendo?
MW: Estoy muy emocionada, he trabajado para Latinoamérica por trece años y llegado a este punto para ayudar a Nintendo a crecer el mercado en la región con estos nuevos sistemas Nintendo DS y Wii, además de los títulos; no podría estar más emocionada de ser parte de esto.

CN: ¿Te esperabas este nombramiento?
MW: La verdad no me lo esperaba. Me encanta trabajar para Latinoamérica y para Nintendo. Es un honor que Nintendo confíe en mí y sé que con grandes compañeros como Club Nintendo seguirá creciendo Nintendo en el área.

CN: Tú comenzaste hace trece años; ¿cómo era en ese entonces?
MW: Es increíble cuando pienso que el trabajar para Latinoamérica fue mi primera experiencia con Nintendo y desde ese entonces colabore contigo, Pepe, y con Club Nintendo. Ver cómo hemos crecido desde esos días hasta hoy ha sido algo muy bueno. Vendíamos el NES y el Game Boy, ahora es el Nintendo DS Lite y Wii. Ver también el crecimiento de Club Nintendo es como criar a un hijo: ver cómo se gradúa y estar orgulloso de él.

CN: Te debes sentir muy bien por esto.
MW: Sí, Nintendo siempre ha mostrado interés en Latinoamérica y me siento bien por ser parte de esto. El consumidor latinoamericano es muy entusiasta y ha apoyado a Nintendo durante todos estos años; el poder continuar con esta labor para llevar más producto a ellos y atraer a más gente a Nintendo es una oportunidad muy importante dentro de mi carrera.

CN: ¿Cuáles son tus nuevas labores dentro de esta misma área?
MW: Básicamente el aspecto que cambia es que antes me enfocaba en el área de Mercadotecnia y ahora estaré encargada de todo el negocio; ver las estrategias para toda el área y no sólo para México. Además estaré viendo el posicionamiento de Nintendo en lugares que no han tenido la oportunidad de experimentar Nintendo.

CN: ¿Esto significa que dejarás los asuntos de mercadotecnia?
MW: No, seguiré supervisando todas las labores de mercadotecnia. Pero como ustedes saben, Alex Palomares seguirá liderando las actividades como el Wii Tour y el EGS, eventos exitosos de Nintendo.

CN: ¿El equipo de trabajo continua de igual ?
MW: Absolutamente.

CN: ¿Esto significa más trabajo para todos?
MW: Sí, les comenté cuando regresaron de la temporada navideña que las vacaciones habían terminado. Ahora tenemos toda nuestra energía en el trabajo. Lo que pasa es que cuando ves lo que ha generado el Wii, te das cuenta de que todos están orgullosos de ser parte de Nintendo. Hay más trabajo, pero hay más diversión y ser parte de este éxito es maravilloso.

CN: ¿Ahora ya ves distribución?
MW: Sí, ahora tengo que ver esto. A diferencia de mercadotecnia (a la que todos ven como algo muy *cool*), la gerencia general implica ver bastantes números; esto no es *cool* pero también te da tus recompensas.

CN: ¿Qué tal tus viajes?; ¿serán más constantes?
MW: Estaré viajando un poco más; lo haré hacia otros lugares a los cuales no viajaba en el pasado para ver programas de mercadotecnia; ahora buscaré las oportunidades para atraer más gente a Nintendo. Estaré mucho tiempo en Latinoamérica durante el año.

CN: ¿Cuándo tienes planeado hacer tu próximo viaje a México?
MW: Estamos trabajando en nuestra agenda de viajes y no sé cuándo será exactamente, pero creo que será pronto. México es mi segunda casa; siempre espero estar allá.

CN: ¿Cómo van las negociaciones del Electronic Game Show?
MW: Estamos trabajando en nuestro plan para el EGS y vamos bien. Este show es una gran oportunidad de platicar con nuestros consumidores y enseñarles lo que Nintendo ofrece, como en años anteriores, en los que mostramos el Nintendo DS y el Wii y su respuesta fue formidable. Estamos trabajando en eso y estamos seguros de que les daremos a los consumidores una gran experiencia.

CN: Acerca de Wii, ¿cómo va la distribución?
MW: Como les comenté, tengo trabajando trece años en Nintendo y nunca vi la expectativa y demanda por un producto, como es el caso del Wii. Estamos enviando más producto hacia la región y cada día se agota en cuanto está disponible. Así que les aconsejo que se mantengan pendientes con sus tiendas para conseguir el producto. Estamos trabajando en esto pero la demanda sobrepasa cualquiera de nuestras expectativas pasadas.

CN: Bueno, esto significa que el Wii va bien.
MW: Wii es algo que ha sobrepasado todo lo visto en los videojuegos y la demanda es muy interesante; habla de toda la gente que ama Nintendo y de la que nunca ha jugado. Así que continuaremos llevando más unidades a Latinoamérica y hacer que la gente vaya por uno.

CN: Comienzas un nuevo deber con algo histórico para Nintendo como lo es Wii.
MW: No pude tomar el trabajo en mejor momento.

CN: Lo vas a hacer muy bien, eso lo tenemos muy claro. Felicidades por tu nombramiento.
MW: Gracias por su apoyo y seguiremos haciendo crecer esta relación entre Club Nintendo y Nintendo.

CN: Una última pregunta: ¿invitarán a Steve al EGS?
MW: Claro. Ahora él es parte de Licencias, pero ha sido fundamental para esto. Tenemos que mostrar a las licencias que Latinoamérica significa algo importante para ellos, así que tenemos que atender este punto.

CN: ¿Quisieras decir algo a nuestros lectores?
MW: Absolutamente. Gracias a todos los lectores de Club Nintendo por el apoyo a Nintendo y seguramente estarán muy emocionados por todas las actividades que tendremos en el año. ¡Muchas gracias a todos!

CN: ¡Gracias y felicidades otra vez!
MW: ¡Gracias a ustedes por su apoyo!

El mes pasado te presentamos los primeros títulos para la Consola Virtual; ahora le damos una revisada a las novedades que hay para dicha consola en esto que podemos considerar una nueva sección.

Space Harrier II Sega Genesis

Space Harrier es una franquicia muy poco conocida, especialmente en el ámbito casero. Esto es algo muy lógico, pues en el tiempo en el que salió (1988), ya estábamos ocupados con **Mega Man II**, **Ninja Gaiden** y **Metroid** para el Nintendo Entertainment System; y la verdad era menor la cantidad de gente que se inclinaba por el Genesis. **SPII** pasó ligeramente inadvertido, pero en realidad es un título interesante; el *gameplay* consistía en avanzar por escenarios bastante largos disparándole a todo lo que se te pusiera enfrente; todo se llevaba a cabo en ambientes con 3D simulado en donde tú controlas a **Space Harrier** viendo la acción detrás de él. La historia nos dice que un lejano lugar conocido como Fantasyland ha caído bajo la tiranía de unos invasores, por lo cual una señal de auxilio es enviada al espacio, con la esperanza de que sea recibida y entendida por alguien. **Space Harrier** es el héroe quien se dirige a dicho lugar dispuesto a pelear por la justicia, armado de su poderoso cañón láser. Son 12 etapas llenas de enemigos y peligros en donde **SP** debe demostrar sus aptitudes; cada escena tiene un jefe al final que pondrá a prueba tu habilidad y paciencia. Para ser sinceros, **Space Harrier II** no es exactamente una adquisición obligatoria para tu Consola Virtual, es más bien para tenerlo de colección; pero como siempre, tu opinión es la definitiva; juégalo y tú decidirás si descargarlo o no.





Gradius NES

Otra de las series no tan conocidas de shooters es **Gradius**, la cual tuvo un buen exponente en el NES, y mismo que ahora tenemos listo para descargar para nuestras Consolas Virtuales. La perspectiva es en 2D con scroll horizontal, en donde deberás derribar a cientos de enemigos a lo largo de las escenas del juego. Pero la dificultad no termina en evadir los disparos solamente; también hay muchas partes en donde deberás maniobrar tu nave para salir con vida, pues encontrarás espacios estrechos y peligrosas trampas ideales para quienes gozan de tener un buen reto en sus manos. Un detalle muy bueno de esta franquicia es sin duda la variedad de poderes y armamento a usar en los combates; además los jefes son de gran tamaño, tanto que en ocasiones no te dejarán mucho espacio para moverte libremente. La música es también muy buena y los gráficos son decentes; si quieres tener una buena colección de clásicos, no puedes dejar de descargar **Gradius**. Por cierto, este es el primer juego en donde se implementó el legendario Konami Code.





Xevious NES

No sólo los shooters de scroll horizontal predominaron en el NES; también hubo muchas buenas opciones como **Xevious**, un juego con scroll vertical en donde controlas a una nave llamada **Solvalou**. La característica más prominente de este juego es que además de disparar de manera normal (balitas hacia enfrente), puedes arrojar bombas a los blancos que se encuentran sobre la tierra, fuera del alcance de los disparos comunes. Para ayudarte a controlar esta dualidad, tienes una mira que te indica el lugar en donde caerá el proyectil. Cabe mencionar que algunos enemigos y bases tienen mecanismos de defensa que se cierran y evitan que les caigan bombas, lo cual aumenta el reto.



Si te perdiste de jugar o poseer este entretenido juego anteriormente, ahora podrás descargarlo. Recuerda que este título también fue incluido como un bonus en **Star Fox Assault**, así como en algunas recopilaciones de Namco. Eso sí, no esperes acción a altas velocidades, pues el *gameplay* de **Xevious** es un poco más de estrategia que en otros shooters. Vaya que hemos tenido una buena variedad de títulos de disparos para la colección; ¡es hora de tomar el control y revivir viejas glorias!



Urban Champion NES

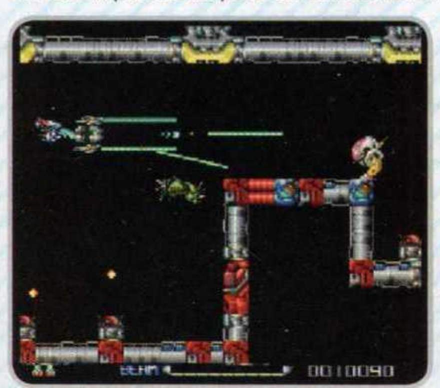
Mucho antes de que pudiéramos tener el fabuloso **Street Fighter II: The World Warrior** en nuestros SNES, los fans de los juegos de peleas tuvimos la oportunidad de disfrutar de una buena pelea callejera en el NES con **Urban Champion**. Lo sabemos, es bastante sencillo y no es gráficamente impresionante; pero para un título sin *Hadokens*, y tomando en cuenta que estuvo disponible en 1986, creemos que **Urban Champion** es lo suficientemente bueno para pasarse un buen rato. Básicamente, la historia es nula; simplemente se trata de vencer a tus contrincantes una y otra vez para demostrar quién es el campeón urbano. Hay tiempo límite, cada quien tiene su estamina, e inclusive la policía aparecerá continuamente para detener la riña; eso sin contar los florerazos que te arrojan algunas personas. El objetivo principal es pegarle a tu oponente con golpes altos y bajos (no foules, simplemente son al estómago) para irlo acorralando hasta llegar a una coladera y tirarlo allí. Después de ganar, serás vitoreado con una lluvia de confeti, y deberás salir en busca de un nuevo reto (obviamente por las limitantes, es el mismo enemigo, pero más complicado); conforme vas avanzando, las calles se hacen más largas y tendrás que empujar a tu enemigo por varias pantallas. Puedes poner defensa y esquivar los golpes, pero no puedes correr de tu destino; ponte en forma y disfruta de este juegazo en tu Wii. Aquí no hay "quintos", "abuguets" o "medias lunas", ¡es a puñetazo limpio!





R-Type III: The Third Lighting SNES

Hubo shooters muy buenos en el SNES, y **R-Type III: The Third Ligthing** es prueba de ello. En este intenso título se ponen a prueba tus habilidades y reflejos para enfrentar los diversos retos que vas encontrando a lo largo de un gran número de etapas. La acción es rápida y se lleva a cabo con perspectiva en 2D, mientras el scroll avanza horizontalmente. La historia trata acerca del **BYDO Empire**, quienes casualmente quieren dominar el universo; la tierra debe enviar a la nueva nave **R-90** para destruirlos. Tu misión es llevar a la **R-90** a través de cada zona eliminando a los enemigos y destruyendo sus bases para dejarlos fuera de combate. Al final, tu maestría con el control te llevará a enfrentarte a la nave nodriza de **BYDO**; ¿crees tener lo necesario para acabar con la amenaza? **R-Type** no es una franquicia tan conocida, pero eso no le resta valía; a pesar de que no vimos todas sus entregas en sistemas de Nintendo en el pasado, tal vez lo hagamos ahora con la Consola Virtual y disfrutemos de ellas. Seguramente te estarás preguntando si vale la pena descargarlo o no; pues déjanos decirte que debido a su nivel de reto y estilo de juego, puede parecer algo difícil para los jugadores menos experimentados. Lo recomendamos ampliamente para los fans de los shooters.



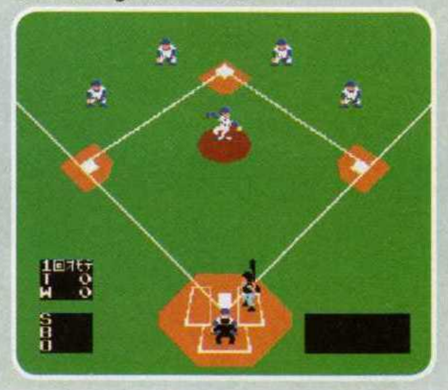


Baseball NES

Otro juego para el NES que nos gustó desde su salida y ha sido un gran clásico es **Baseball**. Sabemos que hay una gran cantidad de títulos basados en este deporte, pero cuando no tienes que preocuparte tanto por editar a tus personajes, modificar cientos de opciones y memorizar combinaciones de botones, el poder simplemente presionar Start y jugar resulta más divertido y sencillo. Puede parecer algo irónico, pero la falta de múltiples elementos como los que podemos encontrar en los juegos actuales, realza el *replay value* de los clásicos. Claro que no es una regla a seguir, y los aficionados de cada deporte disfrutan el poder manejar y personalizar sus juegos; pero para invitar a alguien que no sea tan fan, siempre es mejor simplificarle las cosas.



En **Baseball** encontrarás todo lo necesario para gozar de un buen partido en la comodidad de tu cuarto o sala; tiene varios equipos, todas las funciones por jugador y mucha acción. Es recomendable por ser para dos jugadores, además de tener un control amigable y fácil de aprender a dominar. Todas las reglas están disponibles; y para tener una mejor perspectiva de la acción, en la vista del estadio completo puedes ver a todos tus jugadores, así como un acercamiento a las bases cuando es hora de batear y pichar. Definitivamente este es un juego que debes tener en tu Consola Virtual, seas o no fan del béisbol. Esperamos ver pronto más juegos como éste del legendario NES.



Super Mario Bros. NES

En nuestro número de agosto del año pasado hablamos sobre la gran caída de videojuegos de 1983, la cual fue seguida por tres años oscuros en los que se creía que eran historia; y no fue sino hasta la llegada del mesías de las consolas, el NES, que se pudo revivir la industria, y cuando esto pasó, fue todo un evento digno de recordarse. El NES acaparó la atención del mundo con un juego excepcional que llevó a los videojugadores a un nuevo nivel; estamos hablando de **Super Mario Bros.** El género de plataformas tuvo este estandarte, en donde **Mario** se enfrentaba por primera vez a quien sería su más acérrimo enemigo, el rey de todos los **Koopas**: **Bowser**.

SMB cuenta con todos los elementos que lo hicieron famoso en todo el mundo; tiene acción, diversión, muchos personajes, y otros tantos elementos más. No te diremos si salen los clásicos bugs y trucos como el mundo -1 y el de las vidas ilimitadas; eso deberás descubrirlo cuando lo descargues. Podríamos decir que casi no existe persona que no conozca este legendario juego, el cual nos fue traído gracias al genio de Shigeru Miyamoto. Si por alguna extraña razón tu NES y/o tus juegos sufrieron de su propia caída, fueron rematados en un tianguis de bajo o mediano prestigio, o simplemente no pudiste jugar **Super Mario Bros.**, esta es tu oportunidad de tener esta joya en tu Consola Virtual; ¡no te puede faltar por nada del mundo!

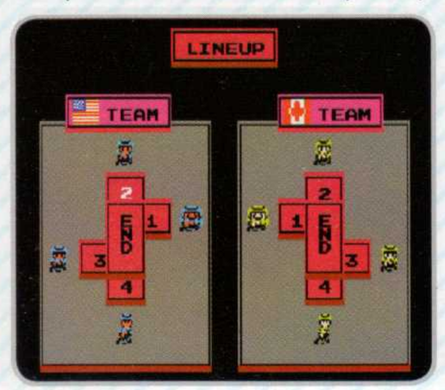




Ice Hockey NES

Los deportes tuvieron muy buenos exponentes en el Nintendo Entertainment System, y uno de ellos fue sin duda **Ice Hockey**, en donde tenías la opción de vivir la intensidad de esta ruda competencia con todo el poder de los 8 bits. Obviamente no va a competir en gráficos o música contra algún título actual, pero como siempre hemos dicho: la diversión es lo que cuenta, y en **Ice Hockey** puedes pasarte horas de sana diversión jugando solo o contra algún amigo gracias a su *gameplay* tan amigable y controles sencillos.

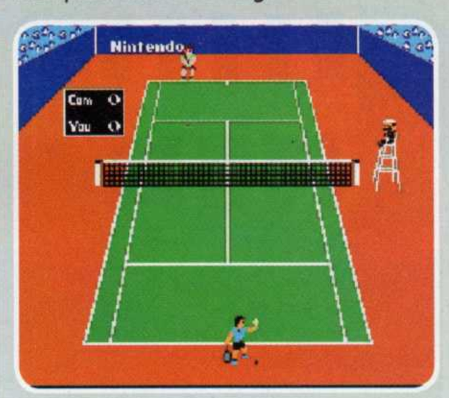
A pesar de lo que puede parecer, **Ice Hockey** recrea a la perfección un partido de hockey real con tiros, pases, e inclusive fintas para confundir a tus adversarios. Curiosamente, algunas reglas están cambiadas, lo cual lleva a situaciones chuscas y le da un enfoque más divertido a los encuentros. Al igual que otros juegos de deportes del NES, en **IH** hay varios países a elegir, pero no cambian estadísticamente en nada, simplemente son colores para diferenciar a los equipos. Esta es una de esas opciones que recomendamos sólo para los que saben apreciar un buen título de antaño, pues los videojugadores casuales no captarán el sentimiento tan especial que transmite **Ice Hockey**.





Tennis NES

Ahora veremos otro título de deportes que salió en 1985 para el NES. **Tennis** era bastante sencillo en cuestión de *gameplay* y controles, pero esto lo hacía más divertido y fácil de aprender para todo tipo de jugadores. Con ayuda de los botones A y B puedes lograr golpes bombeados y rectos; también puedes hacer picadas si golpeas bien la pelota. Como en toda disciplina, la práctica te hará un mejor jugador, y deberás poner todo tu empeño en dominar todos los movimientos para lograr ser el campeón. El juego cuenta con cinco niveles de dificultad para que vayas puliendo tus habilidades y tengas un nuevo reto conforme vayas progresando; créenos que en la quinta dificultad necesitarás saber bien picar los tiros o no ganarás.



Un detalle importante a destacar es lo bien cuidados que están los valores físicos de **Tennis**; en otros títulos de Nintendo parece que casi nunca puedes lanzar la pelota fuera de la cancha, pero aquí sí pueden darse más seguido dichos errores; esto le da más realismo a los partidos y te permiten concentrarte mejor en tus movimientos. No todos los juegos de la Consola Virtual son tan recomendables; algunos serán apreciados por pocos videojugadores, mientras otros son casi obligatorios para descargar; en el caso de **Tennis**, nosotros la vemos como una buena opción que bien vale la pena tener. Por cierto, ya que estamos en esto de los clásicos de Nintendo... ¿alguien sabe quién es el bigotón de la silla blanca?



CN profile

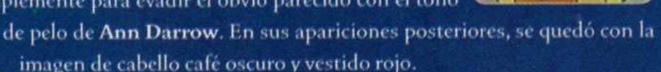
PAULINE

Una chica memorable

Antes que **Mario** corriera por todo el Mushroom Kingdom tratando de salvar a la bella princesa **Peach**, él tenía otra mujer en su vida. **Pauline** era la chica a rescatar en el juego en donde **Mario** debutó con el nombre de **Jumpman, Donkey Kong**, el cual está disponible para descargar para la Consola Virtual de Wii. Su papel era ser la damisela en peligro, raptada por el aprovechado simio; y a diferencia de las princesas **Peach** y **Daisy**, quienes han demostrado ser más que un digno adversario para los héroes y villanos en juegos como **Super Mario Strikers, Super Smash Bros. Melee** y **Mario Party, Pauline** es más el tipo de chica que no se ensucia las manos ni para autorrescatarse.

Cambio de look

En el arte original de **Donkey Kong, Pauline** aparece rubia y con el vestido rojo, mientras que en el juego se le ve con un vestido rosa y cabello café claro. No se ha confirmado si este cambio fue por limitantes de color o simplemente para evadir el obvio parecido con el tono de pelo de **Ann Darrow**. En sus apariciones posteriores, se quedó con la imagen de cabello café oscuro y vestido rojo.



La "ex"

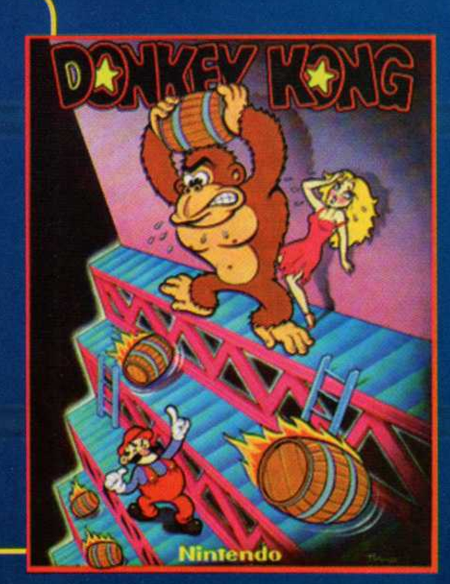
Curiosamente, y para resaltar el hecho de que es simplemente una chica linda esperando a su héroe, en Japón **Pauline** tenia por nombre **Lady**. Otro detalle de su excesiva feminidad es que en las escenas de **Donkey Kong, Jumpman** podía recoger algunas de sus pertenencias como bolsas, paraguas o sombreros. Nos podemos imaginar a **Pauline** preocupándose por sus efectos personales mientras el héroe arriesgaba la vida por ella: "*¡Mamma mía!*, ¿cómo de que se me olvidó tu bolso? ¡¡Te acabo de rescatar!!" (tal vez esa fue la causa de la ruptura con el plomero). Su relación con **Mario** cambió de noviazgo a simples amigos, y en juegos posteriores, el bigotón fijó sus ojos en **Peach**, quien al parecer también siente afecto por él; aunque jamás se ha confirmado que haya algo oficial.



Otras apariciones

Después de su debut en **Donkey Kong, Pauline** tuvo cameos en **Pinball**, para NES, y **Famicom Basic**. En el *remake* de **DK** para GB (el cual se conoció comúnmente como **Donkey Kong '94**) apareció nuevamente como la chica a rescatar, así como en el reciente titulo para Nintendo DS: **Mario vs Donkey Kong: March of the Minis**. En los cortos animados de **Donkey Kong** de Saturday Supercade, **Pauline** tuvo un drástico cambio al ser presentada como la sobrina de **Mario**, en lugar de su novia. Esta situación debe considerarse no canónica, pues **Pauline** seria entonces hija de **Luigi**, o bien, de algún otro hermano o hermana no conocidos de **Mario**.





Como podrás notar, **Pauline** ha sido siempre un personaje secundario en los juegos de **Mario**. Nos gustaría más que desarrollara una imagen nueva y dejara de ser la simple chica en peligro, como pasó con **Daisy**; aunque viéndolo por otro lado, una tercer mujer rompería la actual situación de **Mario-Peach** y **Luigi-Daisy**, en donde se supone que hay romance (al menos a nivel platónico). De cualquier modo, bien vale la pena recordar a **Pauline**, especialmente con la opción de tener algunos títulos en donde aparece como **Donkey Kong** y **Pinball** para la Consola Virtual.

LOS RETOS

Hola, ¿cómo han estado? Esperamos que practicando mucho con sus juegos favoritos, porque en esta ocasión les traemos unos retos bastante interesantes que pondrán a prueba sus habilidades de videojugador, así que sin más, comencemos no sin antes recordarles que nada es imposible, por lo que deben dar su mejor esfuerzo y ver que pueden lograr lo que se propongan.

Mario Kart: Double Dash!! - GCN

Te presentamos los tiempos que nos manda nuestro amigo Francisco Enrique Ruiz Molar, en **Mario Kart: Double Dash!!**; la verdad es que son muy buenos, y él piensa que será difícil que los superen; ¿están de acuerdo?, pues mándennos sus mejores tiempos y si logran romper estas marcas, habrán ganado un lugar en esta sección.

Pista	Tiempo Total	Mejor Vuelta
Peach Beach	1:26:263	0:28:411
Baby Park	1:21:179	0:10:694
Dry Dry Desert	2:05:642	0:40:759
Mushroom Brigade	1:38:180	0:32:298
Mario Circuit	1:55:262	0:36:995
Daisy Cruiser	2:05:000	0:41:131
Waluigi Stadium	2:08:040	0:42:097
Sherbert Land	1:38:206	0:32:067
Mushroom City	2:04:026	0:40:639
DK Mountain	2:22:700	0:46:636
Wario Colosseum	2:34:891	1:16:689
Dino Dino Jungle	2:18:663	0:45:282
Bowser´s Castle	2:54:996	0:58:833
Rainbow Road	3:28:983	1:08:591



Mario Pinball Land GBA

En está ocasión Frank sorprende a propios y extraños con este récord en un título sólo apto para videojugadores con alto nivel de persistencia, conseguido durante un período de insomnio, donde el fastidio de ver malos programas de televisión fue un aliciente más para rescatar a Peach.

49,600,000 pts.
con 35 estrellas



Wii Sports

Este reto es muy simple, lo que no quiere decir que sea sencillo; tienes que mandarnos una foto o video, donde se pueda apreciar correctamente que has conseguido un juego perfecto en la versión de boliche que incluye este título. Por si alguien no lo sabe, un juego perfecto quiere decir que en todos tus tiros tienes que conseguir sólo chuzas, así que, ¡suerte!

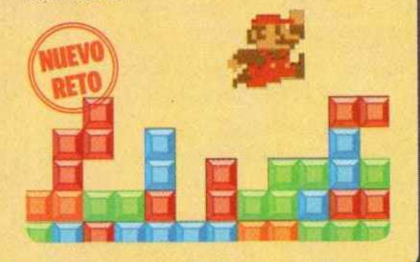
NUEVO RETO



Tetris DS

A pesar de que ya tiene tiempo que salió, este es el primer reto que nos llega de este adictivo título; nos lo manda Adrián García y está dentro de la modalidad de **Marathon**, pero activando la opción de juego infinito, la cantidad de puntos que reunió es de 3,557,749. Impresionante, ¿verdad?, pero creemos que puedes superarlo; demuéstranoslo y manda tu mejor récord ya sea en foto o en video.

NUEVO RETO



Resident Evil Deadly Silence

Al terminar el modo **Rebirth** con cualquier personaje, habilitas la modalidad **Master of Kniginf**, donde debes poner a prueba tus reflejos y terminar las misiones que te presenten usando sólo el cuchillo, que será representado por el *Stylus* del sistema. Mándanos tu mejor puntuación en dicha modalidad, y las mejores serán publicadas.

NUEVO RETO



Eso es todo por este mes. Sabemos que los retos que publicamos en esta ocasión son muy buenos, pero recuerda que nada es imposible; esfuérzate y seguro que logras mejorar alguna de las marcas que te presentamos. Recuerda que la dirección de la revista es Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210, México, D.F. Te deseamos la mejor de las suertes.

Sonic and the Secret Rings

Nunca antes habías tenido un mejor control para Sonic

Compañía: **Sega**
Desarrollador: **Sega**
Categoría: **Aventura**
Jugadores: **1-4**
Clasificación: **Everyone**

Sonic no es un personaje tan antiguo como muchos piensan, su primera aparición fue en 1991 en Sonic the Hedgehog para el Sega Genesis y más que nada surgió para darle un nuevo personaje icónico a Sega luego de que **Alex Kidd** no fuera tan popular ante el plomero bigotón que representaba a Nintendo. En su trayectoria se ha colocado como uno de los personajes más populares y ahora, está a punto de protagonizar su mayor aventura en **Sonic and the Secret Rings**, un título exclusivamente diseñado para el Wii y en el cual disfrutaremos de un gameplay como jamás se había visto en la saga del Puercoespín, puesto que en esta ocasión tendrás el dominio total de sus movimientos a través el control remoto.



A diferencia de otros títulos del puercoespín azul, en **Sonic and the Secret Rings** vivirás una aventura orientada totalmente a **Sonic**, es decir, no aparecerán otros de sus aliados como **Tails**, **Knuckles** o **Ami Rose** para apoyarlo en sus problemas (al menos en la historia individual), algo que no se había visto desde su primera aparición en los videojuegos. Si quieres conocer la historia y cómo controlarás a este veloz personaje en el Wii, checa el siguiente *review*.



Un enorme mundo de fantasía

Todo inicia cuando **Sonic** comienza a hojear un clásico libro llamado Arabian Nights, que hasta ese momento parecía normal, pero de pronto, un misterioso personaje vestido como el genio protagonista de las historias del libro aparece en frente de él. Rápidamente comienza a decirle a **Sonic** que muchas de las páginas se han puesto en blanco sin razón aparente y obviamente necesita de la ayuda del héroe azul y le da la habilidad para viajar hacia el mundo de fantasía que existe en las páginas de Arabian Nights, para descifrar qué es lo que está ocurriendo y de ser necesario combatir al mal que está detrás de esta catástrofe. Como de costumbre, el objetivo de Sonic es llegar al final del escenario y conservar tantos aros dorados le sean posible, ¿parece sencillo? Pues no tanto, porque los escenarios estarán más repletos de trampas que las películas de **Indiana Jones**.





Originalmente este título se conoció como **Sonic Wild Fire**, pero luego de unos meses, Sega decidió cambiarle el nombre por **Sonic and the Secret Rings**, ¿tu con cuál te hubieras quedado?

Al tratarse de un mundo como Arabian Nights, podrás esperar todo tipo de sorpresas, como enormes pirámides, calurosos desiertos, junglas y, por supuesto, criaturas salvajes como los dinosaurios.

Los escenarios están creados completamente en tercera dimensión, permitiéndote a **Sonic** el libre movimiento que ha prevalecido desde **Sonic Adventure**, si a lo anterior le agregas que los mundos son bastante grandes, te dará como resultado un extenso juego en el que no sólo necesitas golpear enemigos a diestra y siniestra, sino que tendrás nuevas formas de interactuar con el entorno y, por supuesto, reunir los clásicos aros que le dan vitalidad a nuestro personaje. En los gráficos se nota una mejora visual que se percibe tanto en la textura de los protagonistas como en la ambientación de los mágicos mundos. También podremos apreciar buenos efectos de luz o reflejos en el agua, tal vez esto no sea muy relevante para muchos, pero sí son detalles que hacen que el juego se vea como un trabajo más profesional.

Nueva aventura, nuevos movimientos

Es lógico que Sega le pusiera los ojos encima al Wii para crear una nueva entrega de **Sonic**, las cualidades únicas que ofrece el control remoto podrán ser usadas para implementar un turbo (que incremente la velocidad del puercoespin) o para catapultarlo a sitios alejados del escenario, todo esto con el uso de la mimica que deberás hacer al mover el control, claro está que también debes maniobrar hacia los lados (el control lo tomas sosteniendo los extremos del control con cada mano como ocurrió en **Excite Truck** o **Tony Hawk Downhill Jam**). Además, podrás realizar una gran variedad de acciones fisicas que afectarán las acciones de **Sonic**, el modo de combate con los enemigos y en sí, todos los movimientos especiales, por ejemplo podrás ladear el control hacia la izquierda o derecha para esquivar los obstáculos del camino, si inclinas el control remoto hacia delante podrás golpear a los enemigos con fuerza para derribarlos de un impacto.





El personaje de **Sonic** fue diseñado por Naoto Ohshima, mientras que Yuji Naka fue el encargado de la programación desde el primer título que apareció hace más de 15 años.

Los pros y los contras

La saga del héroe azul se ha ganado una gran reputación entre los jugadores, sus títulos son buenos, pero de cierta forma muy repetitivos unos con otros, esto cambió un poco cuando fue la revolución del 3D, pero aún así, se caía en lo mismo, la temática similar, situaciones y los lugares prácticamente no variaban. Sin echarle porras a Nintendo, su control vino a darle frescura a **Sonic** ya que tal vez la temática vuelve a ser la misma, pero ahora se juega de una manera que te atrapará desde el primer momento y que, como bonus, luce visualmente bien. A favor también encontramos la posibilidad de participar en los diversos minijuegos, pero en contra tenemos que no se puede usar nada de las bondades que ofrece WiiConnect24.









Si creías que **Sonic** corría a exceso de velocidad, en esta ocasión no le verás ni el polvo cuando hagas uso de la barra de poder especial, la cual prácticamente le dará más kilómetros por segundo a sus tenis, permitiéndote recorrer grandes distancias y dejar con el ojo cuadrado a tus enemigos, ya que por si fuera poco, serás invencible... el punto malo es que como en el caso de **Mario** y su estrella, este efecto sólo dura unos segundos. ¿Cómo consigues está maravilla? En adición a los típicos aros dorados, Sega decidió incluir unos objetos especiales (Orbs) que al tomarlos, llenarán paulatinamente tu barra de poder. La sensación de velocidad es bastante buena ya que no se limita a las animaciones del personaje, sino que involucra al escenario para darle mayor realismo.

Ahora el puercoespín azul tendrá que luchar contra feroces dinosaurios de fantasía.

¡Minijuegos para todos!

La historia principal está enfocada para un solo jugador, pero si quieres pasártela súper bien en compañía de tus amigos (que seguramente ya estaban chocando los dedos en la mesa de la desesperación por no jugar) puedes hacerlo en cualquiera de los más de 30 entretenidos minijuegos que incluye **Sonic and the Secret Rings**, todos ellos utilizan a la perfección las funciones del control remoto así que seguramente pasará mucho tiempo antes de que te aburras de este título. De igual forma, la historia individual cuenta con múltiples caminos y opciones para que siempre que juegues, puedas hacer distintas maniobras sin que se vuelva monótono.





RANKINGS



Vamos a ser honestos, **Sonic** ya necesitaba un giro en sus juegos, o por lo menos algunas innovaciones, todos sus aventuras se sentían exactamente igual, pero por fortuna, en esta versión para Wii, se empiezan a notar algunas mejoras. Las más obvias son en el control, con el que podrás atacar, saltar o evadir a tus enemigos, pero además, existen modificaciones en los niveles que hacen que no todo sea correr, y que debas pararte para analizar la situación en algunas ocasiones. Desde mi punto de vista la gente de Sega va por el camino correcto pero aún le falta un poco, esperemos que en próximas ediciones queden todavía mejor.



CROW: 8.0

Como bien se dice en el review, la saga de **Sonic** por si misma ha cobrado éxito en sus más de 15 años, pero en esta edición exclusiva para Wii me gustó la forma de controlar al personaje que de por sí ya contaba con un gameplay básico; no obstante, los movimientos naturales del control remoto le dan la frescura e innovación que le faltaba al puercoespín. La opción de minijuegos es un extra importante que hará que no agregues otro portavasos a tu colección después de unas semanas, pero lo que siento que le faltó es un diseño de protagonistas más variado y la inclusión de otros elementos que interactuaran con el entorno, ya que hasta cierto punto se nota una falta de personajes de reparto.



PANTEÓN: 8.5

Los juegos de **Sonic** son muy buenos, aunque a mi no me termina de gustar el hecho de estar recolectando anillos a tu paso; esto le quita el dinamismo y te hace detenerte demasiado. Lo cierto es que la serie ya se estaba estancando demasiado en lo mismo, tornándose más repetitiva cada vez; afortunadamente, con la aparición de esta nueva opción para Wii, decidieron darle una buena refrescadita al concepto para que volviera a atraer a los videojugadores. Lo que más me gustó a mi fueron los minijuegos, pues le añaden un valor agregado y aumentan el replay value, eso sin contar que son muy graciosos. ¿Quién recuerda la rivalidad de **Sonic** contra **Mario**? ¡Es cosa del pasado!

1 10



México 14:21 PM
Maui 9:21 AM
Londres 8:21 PM
nintendo Wi-Fi connection
¡Siempre hay
alguien
listo para jugar!
Seattle 12:21 PM
¡ES, FÁCIL!
1. Equípate
Busca el logo con la leyenda Nintendo Wi-Fi Connection en tus juegos favoritos de NDS.
2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.
3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.
MARIO KART DS
TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND
Animal Crossing Wild World
METROID PRIME HUNTERS
TETRIS DS
NINTENDO DS
www.NintendoWiFi.com

SSX™ BLUR

Compañía: Electronic Arts Inc.
Desarrollador: EA Montreal
Categoría: Deportes/Acción
Jugadores: 1-4
Clasificación: Everyone

DISFRUTA DE UN INVIERNO EN PRIMAVERA

Es un hecho que EA sigue haciendo lucir su franquicia **SSX** en las plataformas de Nintendo, si recuerdas, la versión anterior (**SSX On Tour**) incluyó a **Mario** y a algunos de sus cuates para que compitieran en este deporte extremo y ahora, con las múltiples funciones del control remoto, sentirás que en verdad estás en Aspen deslizándote por las más espectaculares montañas al ser tú quien realice los movimientos y dejando atrás lo arcaico de "presionar botones", SSX Blur combina lo mejor de su legado con lo innovador del Wii, así que prepárate para la más real aventura sobre nieve.

Nintendo hizo un muy buen intento con **1080 Snowboarding**, pero sin duda nosotros nos inclinamos más hacia **SSX**; su *gameplay* es realmente bueno y siempre ha resaltado por lo estilizado de sus gráficos y los efectos visuales como destellos del sol, reflejos, movimiento de los personajes e incluso las texturas de la nieve y montañas; si a esto le sumas la musicalización (que generalmente se compone de melodías rítmicas que aumentarán tu emoción y adrenalina). En el caso de 1080, la música también valía la pena, pero su forma de juego (y la falta de protagonistas o de carisma en los mismos) no sobresalió en ninguna de sus dos entregas.





EN TOTAL, SON TRES DISTINTOS ESCENARIOS Y 12 PISTAS, TODAS PERFECTAMENTE DISEÑADAS Y CON TANTO REALISMO QUE SÓLO BASTARÁ CON QUE ABRAS LA PUERTA DEL REFRIGERADOR PARA QUE TE SIENTAS DENTRO DE LA ESCENA.

¡SÁCALE PROVECHO AL CONTROL REMOTO!

A través de este dispositivo, quedarás al control total de tu deportista ya sea en el aire o sobre la nieve, al trasladar cada movimiento que hagas con tus manos que convertirán a tu personaje en toda una leyenda de la montaña. Con una de tus manos controlarás tu descenso por las espectaculares montañas, mientras que con la otra desencadenarás tu prácticamente ilimitado *set* de maniobras aéreas. El Nunchuk te servirá para deslizarte por las cuestas y luego impulsarte hacia el aire al realizar un rápido movimiento, por otro lado, si utilizas el control remoto mientras estás en el aire, crearás giros de fantasía, vueltas y toda clase de trucos sin riesgo a fracturarte un brazo.

No creas que las maniobras serán simples, es más, si jugaste **Tony Hawk Downhill Jam** puedes darte una idea de cómo controlarás a tus deportistas, sólo que EA logró un mejor dominio de las acciones de tal forma que en todo momento estarás moviendo el control y no tanto oprimiendo simples botones; también deberás trazar figuras en el aire, que se traducirán en las suertes y trucos que aparezcan en pantalla.

¡DÉJATE LLEVAR POR LA MÚSICA!

Para que no sólo se trate de un *soundtrack* que se escuche de fondo como si tu personaje trajera puestos los audífonos de su reproductor de MP3, en **SSX Blur** la música tendrá una verdadera interacción; ¿a qué nos referimos? ,pues a que mientras tus oídos se deleitan con los ritmos más dinámicos que incrementan tu experiencia de juego, tú podrás realizar los trucos más inimaginables que, dependiendo de su grado de dificultad, incrementarán tu *"Groove Meter"*, o lo que podría decirse como la barra del ritmo; esta función te permitirá subir tu velocidad o prolongar el tiempo que permanezcas en el aire, brindándote más oportunidad de lucirte con tus cuates.





SOLO O EN MULTIPLAYER. LA DIVERSIÓN ESTÁ GARANTIZADA

Mac, **Kaori**, **Psymon**, la escultural **Allegra** y muchos otros personajes más de la serie SSX (además de dos nuevos integrantes) están de regreso y listos para abrirse paso por la nieve en cada uno de los escenarios. Hay muchos títulos que son magníficos para jugarse en grupo, pero cuando se van tus cuates no queda más que aventarse el modo individual que, repito, muchas veces es un fiasco. Sin embargo, aquí hay una excepción, la opción individual te permite participar en diferentes actividades enfocadas a mejorar tus habilidades o competir en carreras libres; además encontrarás la opción de competencia principal en donde seguirás un récord de carreras hasta convertirte en un campeón.

Claro que si lo que buscas es patearle el trasero a tus "amigos", pues simplemente entren en la opción *multiplayer* y decidan quién es el mero mero en una competencia a pantalla dividida (para dos jugadores simultáneos), o si lo prefieren, compitan por puntos y saquen a relucir sus mejores trucos sobre la tabla.

¿FRÍO COMO LA NIEVE O CALIENTE COMO EL CAFÉ?

Como ya es tradición, con **SSX** no te congelarás de aburrimiento, es más, quedarás atrapado ante lo bien que implementaron las opciones del control y de cómo lograron que el juego luzca tan bien, con numerosos detalles en los escenarios (obstáculos, nieve cayendo, entre otros) y en el diseño de los personajes que resalta sus expresiones faciales y corporales. La simplificación de comandos, se enfoca directamente al control remoto y su singular uso. Ahora bien, quizá los únicos puntos de donde flaquea **SSX Blur**, es -a nuestro pensar- en la limitante de tres montañas; nos hubiera encantado ver más locaciones o un número mayor que 12 en las pistas; por otro lado, no se muestra nada *online*, y ahora que el sistema lo permite mejor que nunca, pues sería bueno que las licencias y la misma Nintendo, se preocuparan más por agregar este tipo de cualidades que se han vuelto tan populares en los últimos años. No obstante te lo recomendamos mucho, ¡este juego está que arde!





RANKING

MASTER 8.5

Los **SSX** siempre han sido de mi agrado, son juegos muy divertidos, pero ahora, con la ventaja y facilidad de movimiento que da el control de Wii, no hay pretexto para que nadie se quede sin probarlo. Esta versión más que ninguna otra, está diseñada para que cualquier persona pueda disfrutarla; pero eso sí, los que tengan ya algo de experiencia con la serie, no tardarán nada para realizar combinaciones espectaculares. Una muy buena opción para tu Wii, que te mantendrá mucho tiempo en las montañas.

CROW 8.5

Para mí esta es una de las mejores franquicias de *snowboarding* que hay actualmente, cuenta con múltiples movimientos y personajes carismáticos que han perdurado durante años. En esta ocasión, Electronic Arts se saca un gran acierto al presentarnos un agradable uso del estilo del control remoto de Nintendo, haciendo única esta edición ya que no podrás jugarla -al menos no con la misma sensación- en otra consola. Siento que son pocas pistas, en todo caso me hubiera gustado que de alguna manera, se pudieran descargar otras más vía *online*, pero al parecer no será así, no obstante, el juego es genial y seguramente te dejará boquiabierto.



PANTEÓN 8.0

SSX Blur es una muy buena opción para todos aquellos que gusten de la velocidad y los deportes extremos. Nuevamente tenemos un exponente digno para demostrar que el Wii puede ofrecer una experiencia como ningún otro sistema casero gracias a su innovador control, el cual sirve muy bien para sustituir una tabla de *snowboarding* y permitirte sentir la adrenalina de bajar a gran velocidad por las heladas cuestas del juego. **SSX Blur** es muy bueno para jugarlo solo, pero si deseas realmente competir y divertirte en grande, puedes invitar a tus cuates a pasar un buen fin de semana de reta.

1 ▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮ 10

INVESTIGACIÓN DE CAMPO

LA CALLE CN

Por Adrián Moscoso

A manera de presentación

Es para mí un verdadero placer poder iniciar una sección en esta GRAN revista. Y digo GRAN revista porque sólo los grandes se mantienen en el camino, y 15 años de vida, son una verdadera proeza, que demuestra que sólo lo que está bien planeado y mejor ejecutado, puede resistir los embates de casi cualquier cosa por años. Es por ello que para mí es un HONOR poder aportar algo a este maravilloso concepto, que ha dejado huella en las publicaciones de videojuegos en español desde hace 15 años.

En esta nueva sección, iniciamos una etapa más dentro del periodismo enfocado a los videojuegos, ya que en estas páginas encontrarán reportajes, investigaciones, entrevistas, cobertura de eventos especiales y todo aquello que tenga que ver con Nintendo, para que juntos aprendamos más sobre esta "cultura digital". También dentro de estas páginas, seguramente se encontrarán a ustedes mismos, ya que las cámaras y micrófonos de CLUB NINTENDO han tomado por asalto la jungla de piedra y concreto para conocer de primera mano los que más nos importa: ustedes y sus opiniones respecto a este emocionante pasatiempo.

Así que no les extrañe que nos encontremos en algún lugar y ustedes sean parte de estas páginas; al fin y a cabo, ésta es SU revista, este es su espacio, éstas sus palabras, sus líneas... ¡aprovéchenlas!: cuestionen, opinen, critiquen, juzguen; ustedes son los mejores y los más valiosos colaboradores de CLUB NINTENDO.

Gracias por la oportunidad y ojalá que juntos sigamos contribuyendo a que esta revista sea más grande de lo que ya es... Bienvenidos pues; adelante, no se arrepentirán...

Hacia un nuevo modelo de universo... digital

El futuro está aquí. Sí, así como se lee, igualito. Lo que antes sólo se podía concebir en sueños, hoy es tan real como estas palabras. Nintendo ha demostrado una vez más que la creatividad siempre se impondrá sobre los excesos en los que ha caído la industria del videojuego en los últimos años; excesos que poco a poco han secado el manantial de la creatividad. Por fortuna, Nintendo llegó con un as bajo la manga, un as que nadie esperaba que se jugara.

Con la nueva consola Wii, la industria ha tomado un nuevo respiro y sin tratar de sonar tendencioso, ésta sí es –a mi parecer- una verdadera consola revolucionaria, pues como ya es de dominio público, el tipo de interactividad con la que cuentan los nuevos juegos del Wii, están definitivamente en dirección hacia otro excitante y novedoso camino.

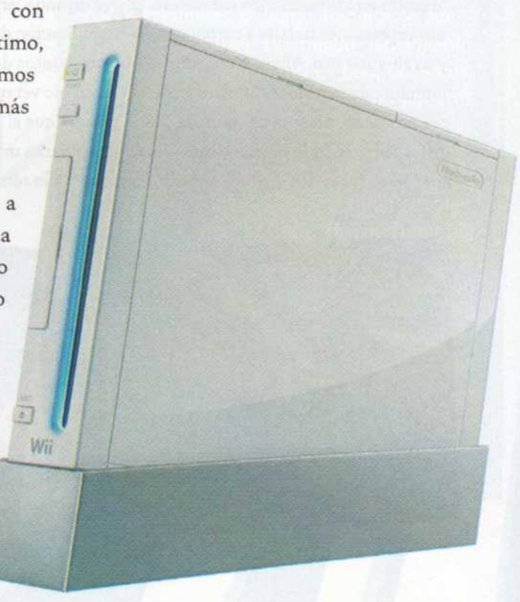
Después, ya nada será igual

Vayamos por partes. ¿Cómo se define a una nueva generación de consolas? ¿Es pertinente llamar consolas de "nueva generación" a verdaderas proezas tecnológicas, pero con poca innovación en el *gameplay*? Y por último, ¿hace cuántos años que jugamos los mismos videojuegos una y otra vez -con graficos más bonitos, claro- pero en esencia lo mismo?

Tal vez en este momento las respuestas a estas preguntas hagan que dibujes una mueca de desagrado en tu rostro, sabiendo en el fondo que aceptar la verdad no es tan agradable como parece. Si bien Nintendo es una compañía que trata siempre de innovar el ya considerado arte del videojuego, es cierto también que los estándares que ha marcado la industria en los últimos años, ha hecho pensar que Nintendo es sólo cosa de niños... No lo creo, es más bien una cuestión de lealtad a principios que en su momento ayudaron a construir la industria del videojuego -tan grande hoy en día- y así crear un sinfín de posibilidades para todo público...

Nintendo también ha creado los parámetros en cuanto a concebir, desarrollar y ejecutar los videojuegos. Sin embargo, era necesario que en algún momento, esta industria diera un paso más allá, que llegara a otro nivel de ejecución, y quién mejor que la compañía que inició todo hace tantos años.

¿Ustedes pueden concebir los videojuegos antes y después del Wii? ¿Se imaginan tomando un control convencional y jugar –digamos- **John Madden**, sabiendo que ahora se puede –literalmente- lanzar un pase virtual con la fuerza de tu brazo? O un juego de acción al estillo **"Red Steel"**, donde si no te defiendes con una mano y atacas con la otra, nada más no la vas a hacer. Yo creo que estamos ante un nuevo concepto de videojuegos.



La voz de los lectores

Y parte importante de esta sección es la opinión de todos ustedes, y es por ello que salimos a las calles para conocer lo que opinan los lectores con respecto a la nueva experiencia interactiva que nos trae el Wii.

Miguel, 32 años programador y web master: "Yo creo que a partir del nuevo Wii, los desarrolladores van a tener que crear nuevas formas de adaptar los controles del Wii a nuevos juegos. Sin embargo, yo imagino que Nintendo tendrá que mejorar más sus gráficos, pues lo que ha mostrado hasta el momento no se ve muy 'de nueva generación', pero esto apenas comienza". "Yo ya no puedo imaginar jugar sentado, de hecho, creo que se tendrá que hacer un espacio más grande en las salas de las casas, pues imagínate, repartir espadazos a diestra y siniestra; definitivamente se necesitará más espacio...".



Sí, efectivamente; si hace unos años había gente que se emocionaba al jugar y saltaba y gritaba con el control genérico de Nintendo, imagínense lo que nos espera...

Karla, 22 años, estudiante: "Para mí, los mejores juegos son los de deportes, baile y destreza; tengo algunos juegos para el GameCube, como los **Mario Party** y para mí son mejor que los de violencia y peleas. Ya tuve la oportunidad de ver cómo funciona el Wii y la verdad ya no puedo esperar jugar las versiones de deportes como tenis o básquetbol, pero lo que más me emociona es bailar con el control ya que imagino, que los juegos de baile serán maravillosos... de verdad que ya me muero de ganas de tener un Wii...".



Pues sí, cero que ya no será suficiente con apretar botones y secuencias en juegos de destreza; ahora creo que la interacción con todo el cuerpo va a ser necesaria para lograr una experiencia completamente nueva...

Jaime, 29 años, estudiante de Cine. "Yo tengo más de 20 años de jugar videojuegos; se puede decir que crecí con el viejo NES y aunque tengo otras consolas, siempre hay un respeto para todo lo que tenga la marca Nintendo. Yo soy Fan de **Star Wars**, y con la innovación del Wiimote se antoja algo verdaderamente sin precedente, pues imagínate un juego de esta saga en donde empuñes literalmente un sable de luz y derrotes a cientos de enemigos, para al final encarar al mismísimo **Darth Vader**; creo que después de esto, ya nada se comparará con esta experiencia...".



Pues ¿qué agregar a semejante idea?... ¡Creo que Lucas Arts y Nintendo tienen algo preparado...!

Roberto, 24 años, estudiante de Diseño. "A mí no me gustó mucho el GameCube, ya que considero que fue más bien una consola para niños y adolescentes. Yo me clavé más con las otras consolas, sin embargo, lo que hay hoy en día en el mercado de las llamadas consolas de nueva generación, no ha demostrado mucho en cuanto a innovación se refiere, es más, para mí que es pan con lo mismo... La verdad es que el Wii sí me está llamando mucho la atención por su nueva manera de interactuar con los personajes. Ojalá que Nintendo no vaya a dejar escapar un mercado tan amplio de jugadores mayores de 20 años, que hoy pedimos juegos más agresivos, y que no tome el mismo criterio que con el Nintendo GameCube y permita la programación de juegos más fuertes: me imagino algo como un **Resident Evil**, jugado con el control del Wii, o algo de carreras o peleas; es más, si me dan a escoger; prefiero mil veces jugar **Dragon Ball Z Tenkachi 2** en el Wii, que en otra consola (aunque me vea más ridículo).



Pues ridículo o no, la verdad es que tener una interacción más directa en un juego de pelas se vuelve más atractiva y amplia que lo convencional.

El futuro en nuestras manos

¿Cómo ven? Esta es la perspectiva de varios videojugadores, y que en general, lo que más llama la atención, es a la innovación con la que Nintendo está presentándose ante el mundo y que otra vez está marcando los estándares en cuanto a programación y diseño se refiere; prueba de ello es su competidor más cercano, que de inmediato y de último momento incluyó su control con giroscopios, sacrificando la función de la vibración (y fuerza de paso). Créanme, el futuro se antoja bastante prometedor.



Los ojos de Club Nintendo

Tengan la seguridad de que a partir de este momento, las cámaras y micrófonos de Club Nintendo estarán al acecho de todo aquello que ha hecho de esta industria algo muy grande, sin precedente. Así que, cualquier duda, comentario, crítica o sugerencia de tema, será más que bienvenida. Si quieres enviarnos un correo electrónico lo puedes hacer a la siguiente dirección: adrian@clubnintendomx.com o escríbenos por correo ordinario a la dirección que ya conoces.

Esta es su sección. Nos leemos después.

GAMEVISTAZO

FULL METAL ALCHEMIST: DUAL SYMPATHY

Bandai



Desde hace muchos años los videojuegos y el anime han estado conectados, a tal grado que es imposible que cualquier animación que salga no tenga una adaptación a videojuego, lo que de ninguna manera garantizaba el éxito del título, ya que muchas veces, se realizaban las adaptaciones más para aprovechar la licencia que para expandir la experiencia. Como sea, en la actualidad pasa lo contrario, en su gran mayoría son excelentes juegos, gracias, entre muchas cosas, a las nuevas herramientas que ofrecen sistemas como el Nintendo DS o el Wii. Y para seguir con la buena racha, qué mejor que demostrarlo con una serie que ha dado la vuelta al mundo: **Full Metal Alchemist**, en una versión para NDS.





Usa tu inteligencia

Mientras que en la pantalla superior verás toda la acción, en la táctil apreciarás el brazo de **Edward**, pero además de eso, algunas habilidades que hayas aprendido en tu camino, las cuales te permitirán combinar con la ayuda de tu *stylus*, y así mejorar o crear nuevas armas para avanzar con más facilidad o modificar algunos artefactos para defenderte. En gran medida, esta es la esencia del juego, y debes ser muy observador, porque hay situaciones en las que una determinada combinación te servirá mejor que otra que pensabas era la más poderosa; todo se trata de usar un poco el sentido común.





Puedes lograr buenos combos gracias a los movimientos que se han incluido, lo que aunado a las armas vuelve al juego muy divertido; es altamente recomendable para cualquier tipo de videojugador, pero si has visto la serie, será todo un placer jugarlo, ya que muchos detalles de la serie han sido trasladados tal cual ocurre en el anime, como los personajes, y es que podremos ver a **Armstrong**, **Mustang** o **Alphonse**, por lo que ya debes imaginarte lo bien diseñado que está. Por si estás dudoso de probarlo o no, como extra se han incluido divertidos minijuegos que habilitas al avanzar en la historia, donde probarás tus habilidades como alquimista

Para conseguir tu sueño, necesitas dar algo del mismo valor

La historia del juego es la misma que se plantea en la serie de animación; si no la has visto, te platicamos brevemente de ella. Resulta que un par de hermanos pierden a su mamá en condiciones muy críticas, pero gracias a sus grandes conocimientos, tratan de revivirla, lo cual además de que no puede ser posible, debido a sus experimentos, una explosión provoca que salgan gravemente lastimados, perdiendo partes de sus cuerpos como piernas o brazos. Pero esto no es impedimento para que sigan peleando por su sueño, y ahora se dan a la tarea de buscar una piedra con poderes extraños con la que podrán cumplir su deseo.



Bueno, como debes intuir, tu objetivo será obtener la famosa piedra, pero no es nada sencillo, ya que no eres el único que sabe de su existencia, y deberás pelear con quien te pongan enfrente para conseguirla. **Edward**, quien fue el hermano que no salió tan perjudicado por sus experimentos, tiene un brazo mecánico, con el que puede atacar a sus enemigos con gran fuerza, ideal para el género al que pertenece el juego, la acción. Las misiones son escenas que deberás recorrer al estilo de los **Final Fight**, venciendo a quien se te ponga enfrente, obviamente el nivel de dificultad irá subiendo conforme avances, lo que hace que realmente te concentres en lo que estás haciendo.

METEOS DISNEY MAGIC

Buena Vista Games



¡Ahora los Meteos invadirán el universo Disney!

Uno de los primeros títulos con mayor popularidad en los inicios del NDS fue **Meteos**, un entretenido juego de destreza que estuvo a cargo de Masahiro Sakurai, el mismo cuate que le dio vida a la pelota rosa conocida como **Kirby**, así como al popular juego **Super Smash Bros.**, que seguramente es uno de tus favoritos. Ahora, la divertida acción de acomodar pequeños cuadros de colores para formar reacciones en cadena vuelve a la vida al ser mezclada con los diversos personajes y escenarios extraídos de las películas y series de Disney.





Por ejemplo, podemos ver los vastos paisajes del Rey León o los sombríos territorios de **Davy Jones** y su singular mascota **Craken** (**Pirates of the Caribbean 2**), así como también las extrañas áreas de Halloween Town (**The Nightmare Before Christmas**), y la tropical ambientación hawaiana con **Lilo & Stitch**, entre otros. La diferencia es que en esta ocasión tendrás que girar tu Nintendo DS 90 grados, como ocurrió en **Brain Age**, pues así disfrutarás de una mejor visión del escenario.

¿Cuál es la diferencia?

La temática sigue fiel a su original; algunos de los cambios son el diseño de imagen para los escenarios y fichas, así como también la historia. Lo innovador de **Meteos** (y que sigue presente en esta nueva versión) es que inicias la partida con un grupo de fichas en tu tablero, y con el paso de los segundos muchas más caen de la parte superior de la pantalla; tu deber es hacer combinaciones de colores o figuras para que, como si fueran un cohete, los bloques salgan disparados hacia el espacio exterior, convirtiéndose en castigos para tus oponentes.





Los movimientos son realmente sencillos, tan sólo debes mover las piezas horizontal o verticalmente con tu *Stylus*, de tal forma que se junten tres (o más) del mismo tipo, logrando que se eleve al cielo un bloque específico (si éste es muy pesado, necesitarás enviar más reacciones en cadena para que impulsen tu proyectil). Si jugaste el primer **Meteos**, seguramente notaste que dependiendo el escenario era la velocidad o fuerza de gravedad con la que caían las piezas: pues en **Disney Magic** se conserva la misma idea, logrando que los mundos de Disney cuenten con situaciones acordes con su entorno. Otro de los cambios es una pequeña barra de poder que se llenará conforme vayas creando combos, y te servirá para generar movimientos especiales.

Una mezcla interesante

Meteos ha sido uno de los juegos que más disfrutamos aquí en la redacción, pues tiene un gran modo *multiplayer* para que hasta cuatro jugadores se pongan en pie de guerra y se arrojen bloques hasta que sólo uno siga respirando. Ahora, con los cambios para la versión **Disney Magic**, se ha vuelto más visual sin perder su efectividad en la acción. Nos agradó que en la pantalla superior (o izquierda en este caso) no sólo aparecieran los personajes en imagen fija, sino que también tienen animaciones que nos recuerdan lo que vimos en **Puzzle Fighter** de Capcom; así podrás disfrutar de las curiosas animaciones de Stitch u otros personajes clásicos del cine.



Los escenarios están ambientados de tal forma que te transportan al mundo de las cintas de Disney.



A diferencia del original **Meteos**, aquí la pantalla está de forma horizontal y se disfruta mucho más.



El estilo de juego sigue siendo el mismo: debes juntar figuras similares para crear una reacción.

TOP 10



Wario Ware Smooth Moves (Wii)

Este es uno de esos títulos que demuestran lo que representa Nintendo para la industria de los videojuegos, ya que desde que salió, ha tenido varias modificaciones que mejoran la experiencia del videojugador, y ahora, con la versión para Wii, la saga simplemente se ha consagrado. El ingenio con el que fue desarrollado cada minijuego es digno de aplausos, te mantendrá divertido para siempre, tratando de romper tus récords; pero sin duda la mejor opción que contiene es su modalidad para 12 jugadores, donde tus reflejos e instinto son tu mejor arma para salir con la victoria. No debe faltar en tu colección por nada del mundo.



2 The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)

El sucesor del mejor juego de todos los tiempos (**Zelda: Ocarina of Time**) se mantiene fuerte dentro del Top Ten, y es que nos encontramos ante una obra de arte; todos los detalles están perfectamente cuidados, de manera que eres transportado a Hyrule, y cada una de las situaciones que Link vive, realmente tú la escenificas. Los calabozos son de lo más elaborados que recordemos en la saga, lo que, aunado a un gameplay dinámico y a una música excelente, nos brinda una aventura como pocas veces hemos visto. Si aún no lo tienes, no has jugado nada.



3 Mortal Kombat Armageddon (Wii)

Cuando se dio la noticia de que **MKA** no llegaría a Nintendo GameCube, muchos nos sentimos algo decepcionados, pero no sabíamos la gran noticia que nos aguardaba, y es que Midway ya preparaba una adaptación exclusiva para Wii. En esta versión, además de conocer la historia que ha reunido a todos los personajes que han salido en la saga desde sus orígenes, tendremos la posibilidad de usar el control del Wii para obtener mejores resultados en lo que a *gameplay* se refiere. Otra de sus mejoras es su editor de peleadores; con él puedes crear prácticamente al guerrero perfecto, sólo es cuestión de saber balancear los movimientos.



4 Sonic And the Secret Rings (Wii)

Hace algunos años, cuando Sonic llegaba al mundo en tercera dimensión, se creyó que se había dado un gran paso para la serie, y de cierta manera así fue, sólo que en las secuelas no se aportaba mucho, volviendo a los juegos bastante repetitivos. Pero todo lo anterior comienza a cambiar con **Sonic and the Secret of the Rings**, que utiliza el Wiimote para darle el aire de frescura que esta saga pedía a gritos. Además, el motor gráfico es impecable, desplegando efectos de luz que te dejarán con la boca abierta.



5 Metal Slug Anthology (Wii)

Uno de los íconos de los juegos más famosos de guerra ahora está disponible para Wii, y no nos referimos a un título en especial de la serie **Metal Slug**, ¡sino a todos! Así es, todos los juegos que han salido de esta franquicia bélica, incluyendo la versión "X", están en un solo disco para el sistema más aclamado de esta generación de consolas. Su estructura no ha cambiado mucho, dejando intacta la diversión que genera, pero se han hecho algunas modificaciones al modo de juego para utilizar el control del Wii y así pueda jugarlo toda la familia.



6 Lunar Knights-Konami (NDS)

Una de las últimas creaciones de Konami para el NDS, quizá no haya hecho tanto ruido como **Castlevania Potrait of Ruins**, pero es un título excelente, que demuestra que siempre será mejor el talento a unos gráficos asombrosos. Para quien no lo sepa, es una secuela de la serie **Boktai** para Game Boy Advance, en donde usábamos la energía del sol para derrotar a nuestros enemigos; obviamente en **LK** se han utilizado las ventajas que ofrece el Nintendo DS para lograr un gameplay más dinámico, y como siempre pasa con Konami, les ha quedado un título extraordinario que no debes perderte.

7 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (Wii)

En este juego, queda más que claro que el control del Wii puede acoplarse sin problemas a cualquier género, en este caso, al de las peleas. Olvídate que aquí tengas disponibles a prácticamente todos los personajes del universo de **Dragon Ball**, eso queda en segundo término; lo que realmente importa es la manera de jugarlo, en la que todos los ataques los deberemos marcar como si fuéramos el guerrero en cuestión, esto gracias al Wiimote y al Nunchuk, que representarán nuestras manos. Seas o no fan de los **Saiyans,** debes darle una oportunidad.

8 Elebits (Wii)

Para explotar al máximo el control del Wii, se requieren conceptos originales, nuevas propuestas en esta industria; y una de ellas es precisamente **Elebits,** de Konami. Nuestro objetivo es encontrar a como de lugar a unos pequeños seres de colores (**Elebits**), los cuales pueden estar en cualquier lugar, hasta debajo de una casa, y para lograr nuestro objetivo usaremos el Wiimote para lanzar un rayo que puede levantar todo lo que esté a su alcance. En realidad la mecánica es muy simple, pero sumamente divertida, tan es así que puedes pasarte horas jugándolo solo; ahora imagínate si lo juegas con tres más de tus amigos.

9 Red Steel (Wii)

A pesar de ser uno de los juegos de lanzamiento, se sigue manteniendo en el gusto de los jugadores, esto gracias a que es un título fresco, que a pesar de pertenecer al género de los FPS, otorga valiosos extras, como la movilidad, permitiendo que disfrutes bastante te la aventura. Mención aparte merecen las peleas con las espadas, son muy intensas, y requieren de toda tu atención para que no salgas lastimado. Aun en estas fechas donde el catálogo de Wii ha aumentado considerablemente, es una gran opción si estás estrenando tu sistema.

10 Castlevania Portrait of Ruins (NDS)

Creemos que no necesitas mucha explicación de este juego; es un Castlevania, y con eso basta, ¡ja, ja, ja! Pero bueno, podemos decirte que a diferencia de sus recientes antecesores, ahora puedes recorrer exteriores, y no sólo estar dentro de un castillo, lo que no quiere decir que pierda su diseño de laberintos, pero le otorga más variedad, además de que la estructura de los niveles te obliga a pensar más. Por otra parte, uno de los extras más atractivos que contiene es la de tener a dos personajes para vivir esta aventura, cada uno con poderes distintos, de manera que puedas combinarlos y enfrentar mejor tus adversidades.

Prince of Persia
Rival Swords

A sus casi veinte años de existencia, la saga de **Prince of Persia** creada por Jordan Mechner sigue vigente en el gusto de todos nosotros, más a raíz del buen trabajo que hizo Ubisoft al darle vida al príncipe en un ambiente tridimensional y lleno de acción y efectos especiales, que enaltecen el heroísmo del joven guerrero. Ahora con las capacidades especiales que ofrece el Wii, podremos disfrutar de cada momento de esta trilogía, logrando que la experiencia del *gameplay* sea algo en absoluto diferente, que gozarás completamente sin importar si ya completaste la trilogía del GameCube o no.

El príncipe regresará a luchar por su trono


© 2007 Ubisoft

¡La trilogía completa en un solo juego!

Prince of Persia: Rival Swords no se trata de una trama nueva que continúe lo visto en las historias previas del Nintendo GameCube, sino que es un título para Wii en donde se reúnen las tres partes de la aventura de la saga de "Las Arenas del Tiempo" en un solo videojuego; así podrás disfrutar de principio a fin la odisea que vive el príncipe para derrotar a los enemigos de la isla del tiempo y llevar la paz a Babilonia. En el siguiente artículo te platicaremos sobre cada una de las partes de la historia, así como también mencionaremos las funciones que tendrá el control remoto y Nunchuk en esta edición especial para el Wii. ¡Qué esperas! ¡Sigue leyendo!



The Sands of Time

Todo inicia cuando el rey **Shamaran** y su hijo derrotan al maharajá de la India y capturan una serie de tesoros que incluyen una daga, un reloj de arena y a **Farah**, la hija del maharajá. Todo marchaba a la perfección, pero el **Vizier** reclamaba el arma (como recompensa por los consejos que dio para triunfar en esa última batalla) para usarla con fines personales; pero el rey se niega a dársela ya que su hijo la había capturado primero. Así, el **Vizier** engaña al joven guerrero para que abra el reloj de arena con la daga, liberando todo el poder de Las Arenas del Tiempo, lo que provoca que el reino sea destruido y que todos los seres vivientes se transformen en monstruosas criaturas de arena; pero esta maldición no afectó al príncipe, a **Farah** ni al **Vizier**, gracias a que poseían artefactos que los protegían de las arenas.



PARA LOGRAR UN MEJOR IMPACTO VISUAL Y DE ACCIÓN, SE CREARON DIVERSOS MOVIMIENTOS ESPECTACULARES PARA EL PRÍNCIPE, COMO LA FACULTAD DE CORRER POR LAS PAREDES PARA CRUZAR LOS ABISMOS, TREPAR MUROS Y LA CAPACIDAD DE REGRESAR UNOS SEGUNDOS EN EL TIEMPO, PERMITIÉNDOTE REMEDIAR CUALQUIER ERROR.







Así inicia la travesía del **Príncipe de Persia**, quien se embarca hacia un rumbo desconocido y lleno de peligros para tratar de regresar las arenas lo antes posible. A través de **Farah**, el príncipe gana la habilidad de controlar por un breve instante la magia de las arenas, permitiéndole experimentar nuevas facultades que le facilitarán su misión. Esta magia fue una de las características que hicieron de la trilogía de **Las Arenas del Tiempo** todo un éxito, al poder regresar en el tiempo para corregir los pequeños errores que hayas cometido.

Warrior Within

Han pasado siete años después de los hechos ocurridos en Sands of Time, pero no todo ha terminado: ahora el príncipe ha reescrito la historia pero sus acciones traen consecuencias muy serias y por ello deberá enfrentar su destino. El **Dahaka**, guardián del tiempo, se dispone a ir tras el príncipe y hacerlo cumplir su destino... morir, y con ello restaurar la línea temporal. Nuestro héroe, negándose a cumplir tal fin, toma el consejo de un sabio anciano quien le habla sobre "La Isla del Tiempo", de donde son originarias las arenas y que sólo allí puede resarcir el mal generado por el caos temporal; no obstante, allí mismo se encuentra la **Emperatriz del Tiempo** y el hábil guerrero deberá ir en su búsqueda para tratar de evitar que las arenas sean creadas y provocando que jamás se hubieren llevado a cabo los acontecimientos del primer juego, y, por ende, el **Dahaka** no tendrá motivo alguno para perseguirlo.



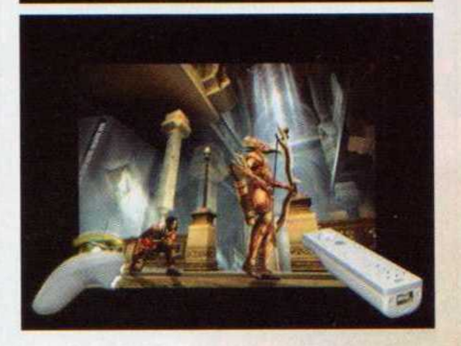
EN PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN PODRÁS OBTENER DOS FINALES DEPENDIENDO DE CÓMO TERMINES EL JUEGO. PARA CONSEGUIR EL VERDADERO FINAL, SIMPLEMENTE NECESITAS CONSEGUIR LA WATER SWORD, PERO SI QUIERES VER EL FINAL ALTERNO, EVITA ESTA ARMA.

Para esta entrega regresan personajes clásicos como **Farah** y otros nuevos como **Kaileena** y **Shahdee**. Así como notamos una evolución en el estilo de juego, también podemos apreciar que el príncipe ha cambiado en su forma física. En **Warrior Within**, como el nombre lo indica, se deja libre al guerrero interno de Persia, con un aspecto más rudo y menos bonachón como antes. Incluso su estilo de combate se nota más agresivo... ahora está peleando por su vida misma y hará todo lo posible por salvarse y deshacer el mal de **Las Arenas del Tiempo**. Igualmente los escenarios son más oscuros y podrás hacer mejor uso de los poderes de las arenas en un sinfín de trampas y pasadizos que serían imposibles de cruzar para un mortal común. Obviamente, Ubisoft quiso ofrecer una trilogía diferente a lo que hemos visto y marca una evolución de su personaje principal y de su entorno. Lo interesante es que también la música se ve modificada, al ofrecernos ahora ritmos y sonidos más fuertes que los escuchados en la primera entrega. Sin duda, esta es una aventura clave para el desarrollo de la historia.



The Two Thrones

En la última parte de la historia, el príncipe regresa a Babilonia luego de eliminar al **Dahaka** y supuestamente poner la situación en orden, pero su júbilo no dura demasiado ya que al volver a su reino, encuentra todo en la ruina total. Para empeorar las cosas, el barco en donde viajaban el príncipe y **Kaileena** es atacado y las oscuras criaturas se la llevan como prisionera. Ahora nuestro héroe se ha dado cuenta de que su tortura no ha terminado; a pesar de que todo aparentaba estar normal, los efectos causados por su búsqueda de la destrucción de las arenas ha logrado que el **Vizier** esté más enloquecido que nunca y ahora, para completar su plan de poder absoluto, quiere atrapar a **Kaileena** para obtener las arenas. Sin embargo, en un giro del destino, el **Vizier** elimina a **Kaileena** y libera el poder de las arenas, convirtiendo nuevamente a todo mundo en criaturas terribles para posteriormente usar la daga en sí mismo y así convertirse en una impresionante figura con alas.



Para fortuna o desgracia, las Arenas del Tiempo también alcanzan a contaminar parte del cuerpo del príncipe, haciéndolo físicamente notable en sus brazos y rostro. Al inicio parece que no hubo otros efectos secundarios, pero pronto se dará cuenta de que, cuando se encuentra en situaciones peligrosas o en donde su adrenalina se incrementa, la maldad recorrerá su cuerpo, liberando su personalidad alterna y transformándolo en un ser oscuro que dominará sus movimientos. Cuando te encuentres en esta modalidad (**Dark Prince**), las acciones de combate serán aún más sanguinarias y ágiles. Otro de los cambios significantes es su nueva arma, una especie de látigo metálico con múltiples hojas afiladas conocido como Daggertail, que se expande desde su brazo contaminado y a través del cual podrá realizar movimientos espectaculares que le ayudarán en su travesía.

AUNQUE EL PRÍNCIPE SE ENCUENTRE EN SU ESTADO NORMAL, SU PERSONALIDAD ALTERNA SEGUIRÁ HABLÁNDOLE PARA TRATAR DE CORROMPERLO CON CONSEJOS Y COMENTARIOS CÍNICOS. CUANDO ESTÉS EN LA FORMA "DARK PRINCE", NADA PODRÁ DETENERTE, EXCEPTO EL AGUA.

Disfruta de una experiencia de juego totalmente diferente en el Wii

Como te comentamos antes, Ubisoft logró reunir las tres partes de la historia en un mismo juego, pero seguramente pensarás: "iha de estar superextenso!". Pues no lo creas así, ya que para que el juego sea dinámico, sólo se incluyeron extractos de las aventuras pasadas, formando un único título que te resume todos los eventos de **Las Arenas del Tiempo**. Además, con los controles del Wii vivirás una experiencia de juego como nunca se vio en el GameCube, ya que el control remoto y el Nunchuk te servirán para realizar los ataques especiales con el simple hecho de agitarlos de arriba abajo o presionando en conjunto los botones para crear los combos espectaculares que disfrutaste en **Two Thrones**.



Las misiones en carretas fueron de lo más espectacular de **Two Thrones** y en la edición de Wii encontrarás aún más acción para que disfrutes de lo increíble de la trilogía.

Prince of Persia: Rival Swords estará listo para las primeras semanas de marzo y es una buena opción para sacarle provecho a tu Wii. Si nunca jugaste las versiones de GameCube, esta es una gran oportunidad para que disfrutes de una de las sagas más populares del momento, y si ya lo recorriste de principio a fin, te servirá para revivir la intensa acción de **Las Arenas del Tiempo** desde una perspectiva diferente y utilizando un novedoso control.

¡Participa en el Cosplay de Prince of Persia y gánate uno de los premios que Ubisoft y Club Nintendo tienen para ti!

Para celebrar el lanzamiento de **Prince of Persia: Rival Swords** de Wii hemos preparado un concurso de Cosplay en el que deberás mostrar tu habilidad para caracterizarte como uno de los personajes principales de la última trilogía de **Prince of Persia** desarrollada por Ubisoft, ya sea el Príncipe, **Farah** o **Kaileena**. Habrá excelentes premios, así que si quieres ser de los afortunados ganadores, checa las bases de la promoción.



1er. lugar:
Consola Wii y el juego Prince of Persia: Rival Swords



2o. lugar:
Dos juegos de la compañía Ubisoft a escoger (NDS, Wii).

Bases

Manda un correo electrónico a princeofpersia@clubnintendomx.com con el título "Rival Swords". Necesitas incluir la foto de cuerpo completo en donde se aprecie perfectamente tu vestuario; entre más apegado sea al original, más se elevarán las posibilidades de quedar entre los finalistas. Se aceptarán correos del día 10 de marzo al 10 de abril de 2007 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida. Nosotros nos comunicaremos con los 10 finalistas el día 16 de abril del 2007 y sus nombres serán publicados en la página de Internet www.clubnintendomx.com la promoción sólo aplica para el DF y Área Metropolitana. Los 10 finalistas deberán venir el día 19 de abril de 2007, a las 16:00 hrs. a nuestras oficinas ubicadas en Av. Vasco de Quiroga #2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, para participar en la ronda decisiva y poder ser uno de los ganadores. Los premios serán entregados el mismo día. Debes traer tu identificación oficial con copia para reclamar tu premio. Un comité que se ha creado especialmente para calificar los vestuarios de los participantes, decidirá cuáles son los dos ganadores y su decisión será inapelable.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2007. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.







QHDD...

¿qué hay dentro de...

Diferencias regionales de los videojuegos?

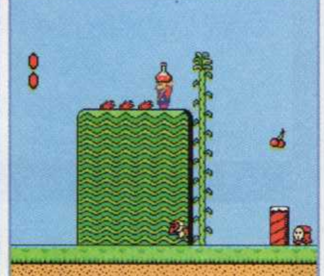
Por Spot

Desde hace muchos años, los videojugadores de América hemos sufrido por algunos títulos que no son traídos a nuestro continente, y en ciertos casos, éstos llegan con varios cambios, los cuales muchas veces ni siquiera sabemos que existen; yo soy Spot, y en esta ocasión recordaremos un par de casos en donde la larga mano de la censura ocasionó estragos en distintos juegos y otros fueron convertidos en algo totalmente distinto. No siempre los cambios son para mal; depende mucho del punto de vista de cada persona y de su manera de pensar. Por esta razón vamos a ver un par de ejemplos para que conozcas más sobre este tema; estamos seguros de que te sorprenderás de algunos de ellos.

Super Mario Bros. 2 (NES)

Comenzamos con quizá el ejemplo más conocido de las traslaciones transcontinentales. Como muchos recordarán, este juego es realmente un *remake* de **Doki Doki Panic** de Famicom Disk System, el cual fue traído a América con los personajes, historia y elementos cambiados por los del universo de **Mario**. Curiosamente, **SMB2** fue después llevado a Japón bajo el nombre de **Super Mario USA**. La razón de no traer el real **Super Mario Bros. 2** japonés fue que era muy similar al primero, además de ser más difícil; por suerte podemos disfrutarlo en **Super Mario All Stars** como **The Lost Levels**.





Aunque todos podrían pensar que **Papa** es el equivalente de **Mario** en **SMB2**, su reemplazo fue **Toad**.

Existen más ejemplos de censura en los videojuegos como es el caso de Mario Kart 64, en donde le cambiaron la marca "Marioro" por cuestiones de salubridad.

Karnov (NES)

Ahora veamos la aventura de **Jinborov Karnovski**. En este caso, la versión japonesa tiene imágenes a lo largo de todo el juego para ir narrando la historia de **Karnov**; la nuestra no las tuvo, además de que los continues eran ilimitados, a diferencia de su contraparte asiática, en donde no los había. Una razón posible de la falta de la historia es porque aparecía Dios en ella, inclusive se veía en las imágenes; tal vez quisieron evitar la controversia del tema religioso y por eso dejaron a un lado dicha opción. Es una lástima que esto pasó pues le quitaron un buen porcentaje de valor agregado a la versión americana.



¡No solamente **Homero Simpson** puede platicar con Dios!



Yo! Noid (NES)

Muy pocos conocieron este juego, otro porcentaje todavía menor sabe que este raro personaje fue la mascota oficial de Domino´s Pizza, y casi nadie sabe que este título fue un *remake* de **Kamen no Ninja Hanamaru**, de Famicom, tal y como pasó con **Doki Doki Panic** y **Super Mario Bros. 2**. Todo el *gameplay* permaneció intacto, sólo fueron cambiados los gráficos y los diferentes elementos para ambientar todo al estilo del **Noid**.

En este caso, preferimos la versión americana, pues el **Noid** le da un toque más cómico a la aventura.

super castlevania IV (SNES)

A pesar de su magnificencia, este clásico de Konami también sufrió por la censura al ser traído a América. A ciertas estatuas del juego les repartieron togas para apegarse más al estándar americano (aunque la **Medusa** permaneció extrañamente "primaveral"); en la lápida de **Drácula**, había una cruz que fue removida (nuevamente la controversia religiosa, pues se podía malinterpretar que la cruz era destruida por el rayo de la animación); adicionalmente, la sangre que gotea y llena algunas partes del nivel 8 fue convertida en una sustancia verde; y finalmente, el logo en japonés gotea sangre también. La censura de las estatuas también se vio en Castlevania III: Dracula´s Curse; además, la versión de Famicom Disk System tenía más capacidad de almacenamiento, por lo que la música era distinta. Las opiniones están divididas, pero nosotros preferimos la americana.





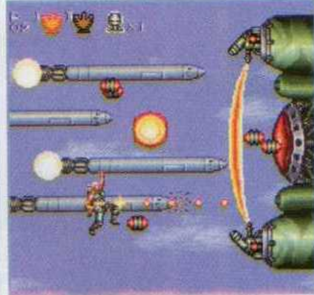
En la versión asiática se puede leer "DRACURA" en el epitafio.

Hoy en día, los juegos ya no sufren tantos cambios, pero bien vale la pena conocer más sobre sus versiones regionales.

contra III: The Alien wars (SNES)

Este es un caso distinto a los que hemos visto; en esta ocasión, las diferencias entre las versiones japonesa y americana son mínimas, pero como todo **Contra**, en Europa se conoció como un juego más de la serie "**Probotector**", en la cual los héroes fueron cambiados por androides. **Super Probotector: Alien Rebels** es básicamente igual a **CIII:TAW**, pero con los obvios cambios en los sprites e imágenes del intro, entre etapas y final. Lo mismo pasó con el juego de N64, **Turok: Dinosuar Hunter**, en donde los enemigos fueron cambiados por robots.





Sin los héroes que conocemos no es lo mismo...

Bionic commando (NES)





...y el primer **Mortal Kombat** llegó sin sangre al SNES...

La versión japonesa de este juegazo de Capcom tenía por enemigos a unos nazis futuristas, quienes eran comandados por el mismísimo **Adolf Hitler** (revivido por unos científicos malvados); en la adaptación para nuestro continente, los adversarios se hacían llamar **Badds** y su líder era **Master-D**. Todas las referencias posibles acerca del nazismo fueron removidas, pero la imagen de **Hitler/Master-D** permaneció igual; curiosamente, la secuencia animada de cómo le explota la cabeza también fue conservada; esto es raro dadas las políticas antiviolentas de Nintendo en esa época.

Tecmo cup soccer game (NES)

Este es un caso más como **Yo! Noid** y **SMB2**; el primer título basado en la exitosa caricatura japonesa, **Captain Tsubasa**, fue trasladado al mercado americano con un nuevo *look* y un héroe distinto bajo el nombre de **Tecmo Cup Soccer Game**. Es una lástima que esto haya pasado, pues el juego no se vendió bien y ya no llegaron las demás entradas de la serie, las cuales fueron muy buenas también. Creemos que estarás de acuerdo con nosotros en que hubiera sido mejor ver a **Tsubasa** y a su equipo.



Ni modo, fans, en lugar de **Oliver** tenemos al "niño bonito" **Robin Field**.

Como podrás darte cuenta, los cambios han tenido distintos tipos de repercusiones, algunas para bien, otras para mal; lo que sí es un hecho es que afortunadamente estos casos son muy raros hoy en día, de manera que podemos disfrutar de títulos en sus versiones originales en nuestro continente. Hay todavía más ejemplos acerca de este tema, pero preferimos mostrar primero los más antiguos; ¿te gustaría ver más juegos con cambios regionales? ¡Escríbenos y danos tu opinión! Si tienes algunos ejemplos de diferencias regionales entre versiones del mismo juego, no dejes de hacérnoslo saber para compartirla con todos.

Compañía: Konami
Desarrollador: Konami TYO
Consola: NDS
Jugadores: 1-2
Género: Deportes
Clasificación: Everyone

Winning Eleven PRO EVOLUTION SOCCER 2007

La gloria de ser el mejor no es algo que todos puedan conseguir, se necesita coraje, determinación y constancia; ¿crees poseer estas características? ¡Demuéstralo en el campo de juego!

Nadie tiene dudas de que el deporte más famoso del planeta es el futbol, la emoción que provoca es indescriptible, hace saltar a los aficionados de los asientos para gritar eufóricos un gol o los puede mantener en el más profundo y terrible de los silencios cuando su equipo pierde. Esto es algo que la gente de Konami sabe muy bien, y no de ahora, sino de años, y es que aunque no lo crean, Japón es un país donde el futbol se vive de manera intensa, por lo que la compañía siempre ha tratado de revivir toda esa emoción en cada una de sus creaciones, y en esta ocasión ha trasladado toda esa magia al Nintendo DS, mediante su título: Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007.

Los extraños giros del balón

Desde que salió International **SuperStar Soccer** para el Super Nintendo por ahí de 1994, se colocó de inmediato en la cima de los juegos de este gran deporte; no importaba cuántas compañías decidieran lanzar títulos de futbol, simplemente no podían competir con la perfección que ofrecían las adaptaciones de Konami. Pasó el tiempo y seguía dominando el mercado, ahora en el Nintendo 64 con los extraordinarios International **SuperStar Soccer 64**, **98** y **2000**; títulos en los que desde nuestro punto de vista, la franquicia se consagró.

Pero después de eso, por situaciones que aún desconocemos, al salir el Nintendo GameCube, las apariciones de su popular franquicia desaparecieron, sólo salió una en Japón, y era de la serie de **Winning Eleven**, la que se puede decir que es la "secuela" de los **ISS**. Justo en ese momento, estos juegos cedieron terreno a su más acérrimo perseguidor, Electronic Arts, con su serie **FIFA**, que si bien retoma varios aspectos de los juegos de Konami, ha mejorado bastante desde hace tiempo, logrando algo que en mucho tiempo parecía imposible: destituir a los **ISS** (en este caso **Winnin Eleven**), como los mejores juegos de futbol para las consolas de Nintendo.





El regreso del rey

Pero bueno, todo lo anterior está a punto de cambiar, porque para beneplácito de todos los amantes del Soccer, ya está entre nosotros **Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007**, un juego rápido, intuitivo, que a cada segundo te lleva a conocer la magia de este deporte. La adaptación es parecida en cuanto a gráficos a la que saliera hace 8 años para un sistema de 32 bits, pero obviamente no es un simple *port*; se han aprovechado ventajas como la pantalla táctil para volver más placentera la experiencia de juego, además de que han afinado detalles como la movilidad y los valores de los jugadores en el campo de juego.



Gracias a la gran movilidad del juego, las situaciones en que estarás mano a mano contra el portero serán muchas; en estos casos tira a los costados.



En los disparos libres no siempre el dirigirlo a puerta es la mejor opción, trata de mandar centros al área chica, así será fácil que alguien impacte el balón.





Una de las principales características de esta serie, es que puedes intentar golpear el balón desde cualquier ángulo o posición, por ejemplo, si alguien te manda un centro al borde del área, y presionas el botón de tiro estando lejos del esférico, tu jugador se barrerá o girará de manera que por lo menos alcance a tocarlo. Quizá no le veas gran utilidad, pero al momento de los pases, es cuando mayores satisfacciones te dará por que puedes poner balones de atrás de media cancha con grandes ventajas para el rematador, y esto gracias a que lo realizas de primera intención.

Más vale maña...

Cada equipo tiene ventajas y desventajas, que pueden ser la velocidad, la estatura, la fuerza, en fin, varias cosas, que obviamente van a influir en el desempeño que tengas dentro del campo de juego, pero a diferencia de otros títulos del estilo, no es tan determinante para decidir al ganador, es decir, si juegas contra Brasil usando a Japón, en apariencia tienes las de perder, pero jugando ordenadamente y peleando cada balón con habilidad y no con "cuerpo", puedes salir con la victoria, y eso es algo muy importante de **WE**, que no importando a quien elijas, los encuentros siempre son muy reñidos.

Antes que nada, debemos hablar de los equipos que puedes elegir, y es que antes se acostumbraba que fueran sólo selecciones nacionales, pero luego de múltiples negociaciones de la gente de Konami, han logrado que además de éstas aparezcan los equipos más representativos de las ligas europeas, como el Arsenal de Milán o el Chelsea; esto ya de entrada le da gran variedad a la hora de los partidos, el único punto malo es que no tienen trato en todas las confederaciones por lo que del Continente Americano no veremos ningún equipo.



Usa tu toque privilegiado

No nos referimos a la capacidad de colocar balones en áreas congestionadas, sino a las nuevas funciones que se incorporan gracias a la pantalla táctil, que enseguida te comentaremos. Por principio de cuentas, en la pantalla inferior tendrás un mapa completo, donde además de poder ver en qué parte se encuentra cada jugador, también podrás checar qué tanta energía les resta, para que puedas atacar por el lado más "flojo" con tus mejores elementos. Por si esto fuera poco, en cada una de las esquinas inferiores de dicha pantalla podrás colocar estrategias, como ser más ofensivo o defensivo, y con tan sólo tocarlas las activarás en el momento que decidas.

En el apartado gráfico se nota un gran trabajo en el sistema, la definición es bastante buena, considerando que son 22 jugadores moviéndose al mismo tiempo, el único problema que pudieras encontrar de primera vista, es que se nota que están algo "chicos" los jugadores, lo que lógicamente se hizo por el tamaño de las pantallas, pero podemos decirte que no afecta para nada la movilidad, los valores son como si tuvieran un tamaño normal, y es sólo cuestión de pasar tiempo con ellos para que te acostumbres. Otro aspecto que vale la pena resaltar son las animaciones, en donde, como es costumbre, se han capturado los movimientos de jugadores reales.



Si quieres planear un buen contragolpe, debes estar muy pendiente de los movimientos de tus compañeros en el mapa general del campo de juego.



¡Que ruede el balón!

El futbol de Konami está de regreso para consolas de Nintendo, y lo hace con el pie derecho, demostrando que para crear emociones no hace falta el mejor motor gráfico, sino ingenio para sacarle el máximo beneficio al sistema. Se juega muy bien, los viejos aficionados a la serie no tendrán problema para entenderlo, y las nuevas generaciones comprenderán el porqué esta serie es considerada por muchos como la mejor de futbol. Sólo esperemos que en breve se diga algo de una adaptación para Wii, y así se logren compensar los años de espera.



Ranking

M Master 8.5

Soy seguidor de esta serie desde hace muchos años, y al saber que llegaría a Nintendo DS tuve mis dudas, pero como siempre, sabía que Konami tiene el potencial de hacer lo que se proponga, y ha quedado demostrado. La versión a pesar de carecer de gráficos mejor definidos que sus contrapartes caseras, mantiene el mismo nivel en *gameplay*, y eso es lo importante en esta serie, su frescura que permite jugar de manera intuitiva, como si en verdad estuvieras en el campo. Es una gran opción, y lo único malo que le veo es que no permite que participen más de dos jugadores por encuentro.



Crow 8.5

Luego de una gran ausencia en las consolas de Nintendo (al menos en nuestro continente) regresa esta popular franquicia de Konami que tantos buenos ratos nos hizo pasar en el Nintendo 64 bajo el nombre de **International Super Star Soccer**. Siendo honesto, me agrada mucho más que cualquier FIFA de Nintendo DS ya que aquí se tiene mayor libertad de las jugadas que resultan en mejor movilidad y respuesta al control. Sin duda, un plus importante es el modo de juego VS (local) y la conexión Wi-Fi que, aunque se limita a dos participantes, sí te dará la emoción de competir a nivel mundial.



Panteón 8.5

Nunca he sido un gran fan del soccer, y hablando en términos del entretenimiento electrónico, sólo me gustan aquellos títulos de futbol extremo como **Sega Soccer Slam**, **Mega Man Soccer**, o **Super Mario Strikers**. Los títulos como **Winning Eleven**, **FIFA World Cup**, etc, quedan fuera de mi colección, pues me aburre estar alineando jugadores, haciendo cambios, y todas esas cosas. No obstante, sé reconocer cuando un título es bueno, y este es el caso de **Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007**. Está lleno de cosas para los aficionados al balompié, pero lo más importante es que el *gameplay* es muy amigable y los personajes se controlan bien.






Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite

MARIADOS



Hace poco tiempo conseguí **Diddy Kong Racing** para Nintendo 64, pero por más que lo intento no puedo pasar al último enemigo; ¿podrían ayudarme a conseguirlo? Se los agradecería bastante, porque ya estoy perdiendo la razón cada vez que lo juego.

César Mendoza
México, D.F.

Hola, César. La verdad es que **Wizpig**, que es el enemigo al que te refieres, es bastante complicado de vencer, pero te vamos a dar unos consejos para que te cueste menos trabajo. Por principio de cuentas, trata de tomar las curvas siempre usando el botón R, de manera que nunca te salgas del camino correcto, ya que esas décimas de segundo son las que hacen la diferencia al final; ahora bien, cuando vayas a pasar por las flechas que te impulsan, suelta el botón con el que aceleras, y lo mismo para cuando uses los turbos con cohetes; si lo haces bien, el impulso será mucho mayor al que obtienes normalmente. Creo que con esto podrás terminar de una vez por todas este gran clásico.

Tengo los juegos de **Golden Sun** y **Golden Sun 2** para Game Boy Advance, pero un amigo me dijo que puedo pasar los datos de la primera parte a la segunda. ¿Es cierto? Porque la verdad no creo mucho en los rumores, y de ser así, ¿qué utilidad tiene hacer esto?

Angélica García M.
México, D.F.

No te mienten, Angie, sí se pueden trasladar archivos entre estos títulos; enseguida te digo cómo hacerlo y qué obtienes. Necesitas dos GBA y un Cable Link para conectarlos; obviamente debes colocar un juego por sistema; ahora bien, en el momento de prenderlos, mantén presionada la flecha izquierda de tu pad y el botón R: te va a aparecer un menú con la opción de transferir; bueno, pues, antes de aceptar, el otro GBA lo debes encender como siempre, pero en lugar de escoger tu archivo, selecciona donde te aparezca la opción de actualizar; ahora sí, comienza a transferir los archivos. Esto te sirve porque en cierta parte de la historia de **Golden Sun 2** se unen a ti personajes de la primera parte, y de este modo puedes tenerlos con el mismo nivel con el que los dejaste, lo cual es muy útil en el momento de las batallas.

Estoy desesperado, llevo tiempo atorado en **Star Fox Adventures**, estoy en la última prueba de los espíritus, pero no logro pasarla; ¿ustedes saben cómo? Por favor, ayúdenme, y de ser posible díganme qué hacer después; se los agradecería bastante.

Julio C. Estrada
Tlalnepantla, Edo de Méx.

Debes referirte a la prueba de reconocimiento. Lo que tienes que hacer en ella es tomar los elementos que te muestran y llevarlos a los costados del cuarto; ahí verás repisas con imágenes de los planetas que visitaste, y lógicamente debes colocarlos en donde correspondan. Al conseguir esto te darán el último espíritu que te falta, y debes llevarlo al templo Krazoa, exactamente a la parte trasera de donde aterrizará tu nave; de aquí te dejamos que tú mismo lo descubras, para no estropearte la respuesta.

En **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, ¿cómo puedo obtener la **Silver** y la **Golden Scale**? Sé que me permiten sumergirme más tiempo bajo el agua, pero no sé cómo hallarlas. Espero puedan ayudarme.

Carlos A. Mejía
Buenos Aires, Argentina

En realidad no es muy complicado obtenerlas; para la primera debes llegar al territorio de los **Zoras** y hablar con quien está cerca de la cascada: te va a retar a que juntes todas las rupias que lanzará al agua, y si logras reunirlas, te va a dar la **Silver Scale**. Para obtener la dorada necesitas ir como Link adulto a la casa ubicada en el Lake of Hylia; dentro verás que te permiten pescar; pues bien, para conseguir el famoso ítem tienes que atrapar un pez con mínimo 14 pounds (libras) de peso; te puedes tardar un rato, así que debes ser muy paciente.



Hola, queridos amigos de Club Nintendo, necesito de su ayuda para poder completar al cien por ciento el juego de **Geist**. Lo que ocurre es que ya tengo todos los objetos fantasma de cada uno de los niveles, excepto del último, y quiero ver si ustedes me pueden indicar dónde están ubicados; en serio que ya he buscado por todos lados pero no logro ubicarlos. Confío en ustedes, muchas gracias.

Araceli Rojas
México, D.F.

Claro que puedes confiar en nosotros, te ayudamos con mucho gusto; las insignias que te hacen falta son cuatro en total, y pertenecen al nivel **Volks**. La primera la vas a encontrar en una de las salas de este nivel, la que está más cerca del helipuerto; sólo tienes que entrar por el pasaje que está justo debajo, recórrelo por completo y al final conseguirás la insignia. Más adelante, en una bodega con bastantes barriles, verás algunas habitaciones: entra a la del lado derecho, y detrás de unas cajas hallarás el ítem. Para el tercero tienes que ir a la biblioteca, y en un rincón de la habitación te estará esperando; no tienes ningún problema para no verlo. El cuarto sí es un poco complicado de encontrar: tienes que ir a la derecha del puente colgante y salir por la ventana que ahí se ubica; del otro lado está la insignia. Esperamos que ahora sí puedas completar este fantasmagórico juego.

Espero puedan ayudarme. Lo que ocurre es que en el juego **Pokémon Snap** para Nintendo 64, no puedo encontrar las señales que el **Profesor Oak** me pide: me faltan 4, pero por más que recorro los niveles no logro ver nada; sé que el juego es algo viejo, pero está muy entretenido, y no tengo a quién más recurrir.

Juan Manuel de Santiago A.
Tultitlán, Edo. de México

Me gustaría ayudarte, pero como no mencionas en qué rutas ya tienes las señales, lo siento mucho... ¡ja, ja, ja! No es cierto, te vamos a dar la ubicación en los 6 niveles, para que puedas completar este requisito del juego. En el nivel uno espera hasta que veas a **Pikachu**; ahora, a esa altura, del lado izquierdo, verás unas piedras con forma de cangrejo... tómale una foto y listo, tienes la primera señal. Para la segunda fotografía, tienes que hacer que **Zapdos** salga de su huevo, de manera que cuando llegues a la mitad del recorrido, con su energía ayude a desplegar una especie de proyector que mostrará una misteriosa imagen en la pared. Como debes imaginarte, debes capturar la imagen con tu cámara para tener una señal más. En el volcán es un poco más fácil: casi al empezar verás unos pequeños cráteres que lanzan humo; arroja una pester ball al que quieras y el humo ahora tendrá forma de **Koffing**. En el nivel del río, espera hasta que veas a un **Villeplume**, y detrás de él encontrarás un árbol que se parece mucho a un **Cubone**. Dentro de la cueva donde hay un **Jigglipuff**, que está siendo perseguido por otro **Pokémon**, verás una serie de cristales en la parte superior de la caverna; inmortalízalos con una fotografía y ya tienes la señal de **Mewtwo**. Para la última foto, entra al nivel 6, y casi al empezar, notarás unas piedras con formas de salchicha... obviamente se trata de **Dugtrio**; ya sabes qué hacer: saca tu cámara y termina con este reto. Esperamos que ahora sí puedas continuar sin problemas, pero si vuelves a atorarte, cuenta con nosotros para ayudarte.

Quiero pedirles su ayuda: es que no puedo derrotar a **Bowser** en **Super Mario Sunshine**; por más que intento no puedo esquivar las balas de cañón ni su fuego, y la verdad es que ya me desesperé; ¿tendrán alguna técnica que puedan compartir conmigo?

Lorena Mena E.
México, D.F.

No es tan complicado como parece terminar con **Bowser** en este juego; sólo sigue estos sencillos pasos y sin problemas lo harás caer. Inmediatamente que tengas control sobre Mario, ve a uno de los círculos rojos; ahí activa tu bomba de agua para caer pesado y destruir ese soporte; después **Bowser** comenzará a lanzarte fuego, intentando impedir que llegues al siguiente punto, pero tú puedes controlar la dirección en la que lo va a lanzar; sólo tienes que observar de qué lado está más cerca el soporte, y comienza a correr hacia la dirección contraria; así lo engañarás y te dejará libre el lado que querías. Para las balas, la mejor técnica que puedes usar para esquivarlas es dejar que te persigan un segundo y realizar el salto hacía atrás; así te perderán por completo la pista. Ya como último consejo, no olvides que cuando un soporte se cae, puedes usar el supersalto de tu bomba sobre los escombros, lo que te puede sacar de dificultades en más de una ocasión. Te deseo la mejor de las suertes en tu próximo enfrentamiento.

Hola, Club Nintendo; quisiera que me ayudaran con el minijuego Masters of Knifing, de **Resident Evil Deadly Silence** para DS. El problema es que por más que intento, no he podido acabarlo –y mucho menos sacar A de calificación- en el modo de **Chris Redfield**. ¿Me pueden dar algunos tips, por favor?

Francisco Díaz "El Negro"
Toluca, Estado de México

No te preocupes, Paco, te voy a dar un par de estrategias para que obtengas una buena calificación y acabes por fin con este entretenido y difícil minijuego con **Chris**. Toma en cuenta que estas técnicas también sirven con **Jill** para conseguir un mejor récord.

-Para lograr añadir impactos a tu contador de combo, así como acabar rápidamente con los zombis, debes darles dos o tres cuchilladas para que se inclinen hacia atrás; en ese momento toca repetidamente la pantalla para apuñalar al enemigo varias veces y liquidarlo velozmente con un buen combo. Acuchillar a los enemigos es muy útil, especialmente contra los zombis y **Yawn**.

-Evita dar puñaladas si no hay enemigos cerca, pues tu contador de puntería se verá afectado. Puedes acuchillar a un adversario en el suelo al deslizar tu *Stylus* desde arriba hacia abajo; pero debes asegurarte de que no haya desaparecido todavía.

-Los zombis pueden vomitarte ácidos gastrointestinales provocándote heridas y dejándote vulnerable para que los demás te ataquen. Para voltearles la jugada, simplemente sopla en el micrófono del NDS y les regresarás su letal vómito. Ten en mente que algunos zombis te pueden vomitar en medio de los ataques de otros enemigos; no te preocupes, puedes soplar sin dejar de dar cuchillazos a los demás oponentes sin detenerte.

-El golpe crítico es la mejor técnica para pasar **Masters of Knifing**, pues con él derrotas a los enemigos normales con un solo golpe y además los lanzas hacia atrás, alentando a aquellos que apenas se acercan a la batalla. Para lograrlo debes esperar hasta el último instante antes de que el ataque del adversario te dé; notarás que el contador de hits se pone rojo y con signos de admiración cuando esto pasa.

-Los **Hunters** son muy peligrosos, especialmente cuando te atacan alternadamente o en grupos. Tienes dos opciones: darles varios cuchillazos horizontales hasta vencerlos, o bien, intentar propinarles un golpe crítico para deshacerte de ellos rápidamente. Es recomendable que en cuanto veas un **Hunter** lo despaches tan pronto como salga, pues tienden a atacar por separado de los zombis, perros, etc.

-**Yawn** es el jefe final de este modo y es muy difícil de derrotar. Primero ten en cuenta que lo importante es eliminarlo, así que no te detengas a atacar a los cuervos que llegan: sólo hazlo cuando **Yawn** esté recuperándose de un impacto. Fíjate en sus movimientos, y cuando te quiera morder por el lado izquierdo, dale un cuchillazo de derecha a izquierda para provocar un golpe crítico y así puedas apuñalarlo repetidamente. Invierte estas indicaciones cuando te ataque por el lado derecho; y cuando retire su cabeza, recíbelo deslizando el *Stylus* de abajo hacia arriba para lograr el golpe crítico. En esta pelea es donde puedes perder más puntos por los embistes tan devastadores de **Yawn**; practica los GC para evitar que use su combo triple, el cual baja mucha energía.

¿Qué hay, amigos? Mi hermano y yo acabamos de comprar el **Castlevania Harmony of Dissonance**, que viene con el **Aria of Sorrow**; ya terminamos **Harmony**, pero según nos dijeron se puede jugar con **Maxim** e inclusive con **Simon Belmont**; ¿esto es cierto? Si es así, ¿cómo se obtienen?

Adrián y Gerardo Islas
Vía correo electrónico

Claro que se pueden usar tanto **Simon** como **Maxim**, pero solamente este último puede ser elegido para recorrer el castigo del modo principal; para lograrlo, simplemente comiencen un juego con el nombre **MAXIM**. Una vez terminado éste, el modo Boss Rush estará disponible; aquí puedes jugar con **Maxim** y **Simon**, aparte de **Juste**.

Para **Simon** introduce el famoso Código Konami en la pantalla donde aparece el logo de Konami: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A. Ahora entra en el Boss Rush y elegirás al poderoso antepasado de **Juste**, en su tradicional diseño de sprites de 8 bits.

Maxim se habilita de manera diferente; presiona y mantén los botones L y R mientras eliges el modo Boss Rush y la dificultad; al comenzar estarás controlando a **Maxim**, con todos sus movimientos de artes marciales.





Tengo una pregunta que hacerles: en **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, ¿cómo puedo terminar con **Agahnim**? ¿Cuál es el arma que más daño le causa? Muchas gracias, amigos de CN.

Mauricio Álvarez M.
Guadalajara, Jalisco.

Antes que nada, debo decirte que para derrotar a este mago tienes que regresarle los poderes que te lance; ¿cómo?, pues bien, hay dos maneras: en la primera, debes esperar a que te lance una bola de fuego, y con la espada desviar su trayectoria para que le pegue a **Agahnim**. Otra manera más fácil de hacerlo es la red que usas para atrapar abejas o hadas... no es broma, en serio, es muy útil, porque como al utilizarla **Link** da un giro, puedes calcular mejor el ángulo para regresarle el poder. Usa cualquiera de estas dos técnicas, o ambas, como tú creas conveniente, y ese hechicero no te va a durar ni para el arranque.

Les mando este correo para que me ayuden en el juego **Yoshi´s Island DS**. Lo que pasa es que no puedo derrotar al jefe del cuarto mundo, por más que le lanzo huevo no sé cómo acabar con él; ¿podrían decirme cómo lo hago? Muchas gracias, continúen con el buen trabajo.

Mauricio Estrada F.
México, D.F.

El enemigo al que te refieres es un **Shy-Guy** gigante que usa unos zancos como principal arma; pues bien, para derrotarlo primero necesitas tener los seis huevos; en caso de que no los tengas, sitúate frente a él, y caerán unos **Shy-Guy** de tamaño normal, sólo mantén el control hacia arriba y cuando ya esté cerca de caer, cómetelo y hazlo huevo. Ahora bien, lánzale huevos hasta que esté a punto de caer en la lava, ahí se va a quedar hasta que le arrojes uno debajo de los pies, esto lo consigues cuando se está "doliendo" de un ataque anterior. Ya que esté en la lava, sólo salta hacia él y cae pesado en su cabeza, repite la jugada un par de veces más y ya estarás listo para encarar el último mundo.

Ya casi termino **Metroid Prime,** de Cubo, pero no puedo pasar a **Metal Ridley**; siempre que se aleja para atacarme, trato de enfocarlo, pero es muy rápido y termina por eliminarme; por favor, díganme como puedo terminar con él..

Angélica Quintana R.
Guadalajara, Jalisco

Bien, antes que nada, cuando se aleje, no trates de atacarlo, porque quedarás indefenso a sus embates, sólo espera a que se quede quieto, y dispárale, pero trata de colocarte en el centro del escenario; si lo haces bien, cambiará su técnica y ahora te arrojará unas bombas; no te alejes del plan y atácalo cuando esté quieto. Ya por último bajará a la plataforma y te lanzará fuego además de darte unos cuantos coletazos, pero aquí es más sencillo dañarlo, primero enfócate en su cabeza, y cuando esté "mareado", dale con todo en el pecho, así su energía se irá como agua entre las manos, y con pocas veces que lo repitas terminarás con él.



Me falta sólo la última pieza para terminar de reparar la nave de **Olimar** en el juego de **Pikmin** para Nintendo GameCube. Ya sé dónde está y qué enemigo la tiene, pero el asunto está en que siempre elimina a mis **Pikmin**. ¿Podrían ayudarme a derrotarlo fácilmente?

Jorge Juárez
México, D.F.

La verdad es que el último enemigo de este juego es odioso, y si no usas una buena estrategia para terminar con él, estarás perdido en poco tiempo; pero bueno, te voy a decir cómo puedes acabarlo. Arma tu equipo y dirígete al lugar donde está el enemigo; ahora deja a tus **Pikmin** cerca de donde están las bombas; haz que alguno cargue una y colócalo cerca del enemigo, de manera que se lo coma; la explosión lo va a dejar fuera de combate unos instantes, momento que debes aprovechar para lanzarle todos los **Pikmin** que puedas y bajarle bastante energía. Calcula el tiempo y retíralos antes de que se recupere, vuélvelos a ubicar en una zona "segura" y repite la operación; sólo asegúrate de no tardarte mucho, porque aún debes recolectar la pieza faltante.



Tengo problemas para terminar **The Legend of Zelda: Four Swords** para Cubo, específicamente con **Ganon**, no sé como atacarlo, por más golpes que le doy, siempre me transporta a otra habitación; ¿cómo puedo ganarle? Ya tengo tiempo sin terminar el juego por eso.

Eduardo Rivas P.
Tlalnepantla, Edo. de Méx.

No es muy complicado; más bien necesitas ser constante. En cuanto aparezca, dale todos los golpes que puedas con tu espada, y cuando veas que va a usar su tridente, corre a cualquiera de los extremos para que no te transporte; ahora bien, después de unos cuantos golpes, va a moverse mientras rueda su tridente, pero tú sigue con lo mismo, en cuanto veas que se detiene, atácalo. Después de unos minutos, la princesa **Zelda** comenzará a juntar energía, y lo que tú debes hacer es protegerla de los ataques de **Ganon**, ¿cómo? con tu espada, con ella regrésale los ataques, así **Zelda** podrá lanzar la bola de energía para que le des el golpe final.

Recuerda que puedes hacernos llegar todas tus dudas y preguntas relacionadas con tus juegos favoritos a la dirección de la revista, ya sea por correo ordinario a: Revista Club Nintendo, Avenida Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F. o por correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com. Procura indicar en el sobre de tu carta o en el subject o asunto que van dirigidas a la sección Mariados. y recuerda incluir tus datos. ¡Hasta la próxima!

EL JEFE DEL TABLERO

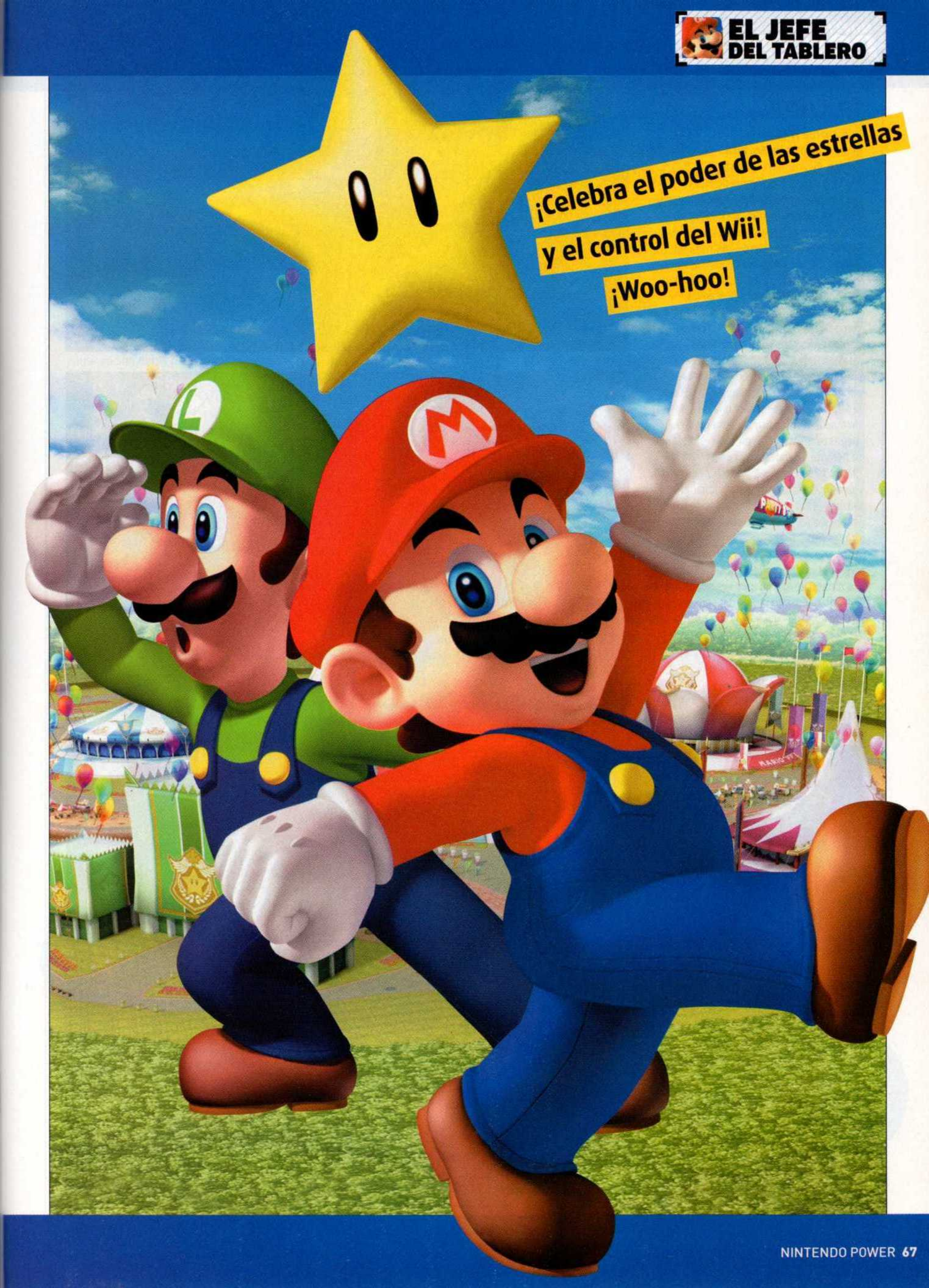


Haciendo su debut con Mario Party 8, el éxito de Nintendo trae a toda la pandilla junta para una fiesta con el control Remote.

Por George Sinfield

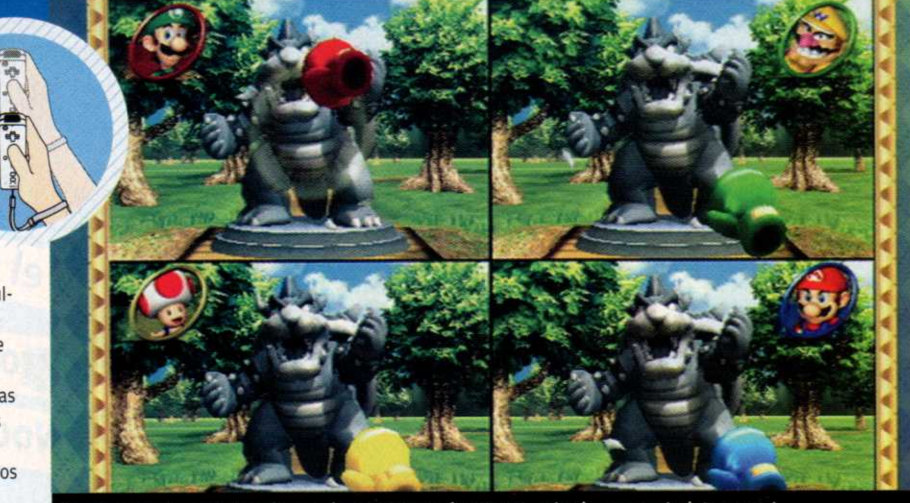





¡Celebra el poder de las estrellas
y el control del Wii!
¡Woo-hoo!

En un giro

Primero fue **Wii Sports**, luego **WarioWare: Smooth Moves**. El 5 de marzo, **Mario Party 8** se une a la familia de juegos para el Wii diseñados para reunir una multitud. La lista de invitados es más grande que nunca (14 personajes del universo de **Mario**); los seis tableros son diversión pura, cada uno tiene sus propias sorpresas y características; y más de 70 minijuegos totalmente nuevos que explotan las capacidades del control del Wii. Hay juegos como Shake it Up (en donde los participantes agitan sus controles como si fueran latas de refresco), Surf's Way Up (una carrera espacial en donde corres sobre cohetes), y Breakneck Building (en donde el Remote se convierte en una motosierra, un martillo, y una brocha para pintar). Los juegos te mantendrán girando y volteando tu Remote, usándolo para dispararle a los blancos y sujetándolo a dos manos como si fuera un control de NES para jugar al estilo clásico. Antes de cada minijuego te explicarán cómo usar el Remote, y luego tendrás oportunidad de practicar antes de comenzar. La práctica es vital, ¡pues en los eventos puedes perder una estrella o todas tus monedas! Aún cuando sepas manejar el control, tu destino puede depender de un tiro de dado, el cual lanzas con un giro de muñeca. Tu personaje estará listo para la acción al golpear el dado. ¿Podrás ganar todos los premios, o verás a tu personaje ser pulverizado por todos los demás? De cualquier modo, te garantizamos que todo será divertidísimo.



Punch a Bunch: Cuatro jugadores golpean estatuas de **Bowser**; quien le cause más daño ganará.

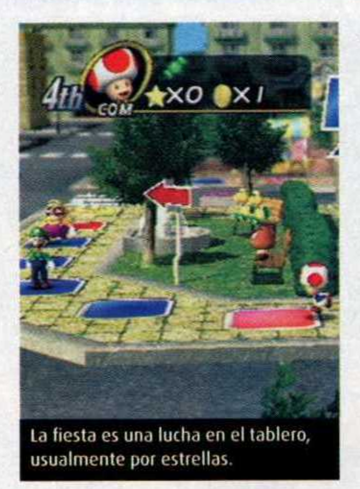


Grabbin' Gold: Tres jugadores contra uno tratarán de colectar monedas doradas al mover las canastas.

Breakneck Building: Los participantes toman sus herramientas en una serie de ejercicios en donde deberán martillear, cortar y pintar. Cada actividad convierte al Remote en una herramienta distinta.

Comienza la fiesta

Las festividades se llevan a cabo en el Star Carnival con **MC Ballyhoo** y su animado sombrero presiden el evento. Un equipo de cuatro que puede entrar en una batalla en cualquiera de los cinco primeros tableros desde el comienzo (el de **Bowser** debe ser habilitado). Las reglas cambian, pero los objetivos principales son los mismos: recorrer el tablero, juntar monedas y cambiarlas por estrellas. Los dulces son *powerups* que ayudarán a los participantes, y los resultados de las competencias son registrados en los récords. Puedes entrar en Star Battle para un intenso modo de un jugador en todos los tableros, enfrentando a oponentes distintos en cada uno. Los encuentros son feroces, pero si persistes, serás recompensado. Mientras juegas en los tableros y participas en los minijuegos, irás abriendo más cosas y elementos para el modo Free Play Arcade. Los encuentros dependen de las configuraciones que hagas, ya sea dos contra dos o cada quien por su cuenta. La Extras Zone es otro lugar del carnaval, donde los personajes que elijas participan en juegos populares, como boliche y ping-pong. También está Canyon Cruisers, el cual nos recuerda los viajes de **Luke Skywalker** en su Landspeeder en Tatooine. Algunos de los minijuegos están listos para ser comprados con las Carnival Cards; mientras más juegues, más opciones abrirás para competir.



La fiesta es una lucha en el tablero, usualmente por estrellas.



Blazing Lassos: ¿Conoces alguna suerte con la cuerda? **Mario Party 8** te pone a lazar barriles con un simple movimiento de tu mano.


Shake It Up: El minijuego de agitar la lata es una carbonatada experiencia. El géiser de refresco más alto será el vencedor.

COMO STAR TREK

Los favoritos

Los títulos de Mario Party siempre han llevado la batuta de los juegos de tablero, pero como las películas Star Trek, las entregas impares parecen llevarse las palmas y eclipsar a las demás (lo cual es bueno para Mario Party 8). He aquí los números impares de la serie:

Mario Party 2: El más popular de la serie incorporó el modo de un solo jugador a la franquicia; después de este juego, esta opción se ha convertido en una tradición que no puede faltar por nada del mundo.



Mario Party 4: El primer Mario Party para el GCN llegó con tableros en 3D y el innovador sistema en donde los personajes cambiaban de tamaño dándoles acceso a nuevas áreas en los escenarios.



Mario Party 6: El micrófono del GCN le dio a los jugadores una nueva forma de participar en los minijuegos, comenzando en **Mario Party 6.** También se incorporó el sistema de día y noche que cambiaba la naturaleza de los minijuegos.



Todos a bordo

Cada tablero de juego incorpora algo novedoso a la fiesta. DK's Treetop Temple tiene vientos que mueven las ramas de una gran jungla. Si caes cerca del cañón de barril de DK, te mandará volando, inclusive hasta quedar cerca de una estrella. El primer jugador que junte dos de ellas gana. Reunir estrellas es el objetivo del juego en King Boo's Haunted Hideaway, pero no te darán una pista del lugar en donde se encuentran, y este sitio está lleno de callejones sin salida. Koopa's Tycoon Town introduce a los personajes en el negocio de bienes raíces. Los principiantes pondrán sus monedas para invertir en hoteles. Quien dé más monedas para invertir en una propiedad tiene control del edificio, así como de sus estrellas. La estrategia juega un papel importante, al igual que la suerte cuando un **Koopa** llegue en su carro para darte una vuelta fuera del hotel. Otros tableros ofrecen variaciones a las reglas, así como los requerimientos de las monedas necesarias para triunfar. Todo se vuelve un caos en Bowser's Warped Vortex, pues el robo de estrellas es muy común.



En el tablero Koopa's Tycoon Town, el objetivo es invertir en los hoteles y dejar en bancarrota a tus oponentes. Si das todo tu dinero en un lugar, seguramente lo convertirás en un sitio de cuatro estrellas.

King Boo's Haunted Hideaway es una cacería de fantasmas. Quien encuentre a **King Boo** dos veces gana.

Quiero dulces

Aunque no se niegan los beneficios de un buen tiro del dado, también debes darle una oportunidad a los dulces *powerups* y usarlos sabiamente. Puedes comprarlos en ciertos sitios dentro de los tableros y comerte sólo uno por turno. El dulce Springo te sitúa en el lugar de otro jugador que decidas. Puedes emplearlo para situarte al frente y ganarle la estrella a quien estaba justo por comprarla. El dulce Bitsize convierte a tu personaje en una versión de 8-bits de sí mismo y pone bloques con monedas por tu camino. Dos tipos de dulces te darán más números para el dado y otros te transformarán en una criatura capaz de aplastar, robar y cargar a los oponentes que se encuentren en tu sendero. ¡**Mario Party 8** es un juego que no puedes dejar de conocer!



El dulce Springo te llevará a la posición de otro jugador del tablero. Es muy efectivo cuando estén compitiendo dos personas.



El dulce Bowlo aplasta a todos los adversarios en tu camino, y puede que inclusive te dé un par de sus monedas.

Compañía:
Konami
Desarrollador:
Kojima Productions
Jugadores: 1
Género:
Aventura/RPG
Clasificación:
Everyone



Si creías que por la euforia que está levantando Wii por todo el mundo los desarrolladores se iban a olvidar del Nintendo DS, estás completamente equivocado, y un ejemplo perfecto lo tenemos en Lunar Knights, una extraordinaria aventura diseñada por uno de los más grandes genios que tiene la industria, Hideo Kojima, de Konami. En ella nos muestra un mundo oscuro, donde nuestra astucia será una de nuestras mejores armas para salir adelante; sin duda estamos ante un título de esos que no aparecen tan seguido, y que demuestran que el ingenio es lo que hace a un juego bueno o malo.

LUNAR KNIGHTS™

Hace algunos años, cuando el Game Boy Advance tenía poco tiempo de estar en el mercado, salió un juego que demostraba las capacidades del sistema de una manera sobresaliente; su nombre era **Boktai**, un título de acción aventura que además de tener un sólido *gameplay*, contaba con un sensor solar ubicado en el cartucho, el cual permitía que si lo jugabas en exteriores (o bajo una lámpara), la espada del héroe causara más daño a los enemigos. Esta simple modificación al cartucho, hacía que planearas muy bien tus estrategias, ya que por decir algo, si llegabas con un jefe jugando de noche, podías salvar, y continuar cuando tuvieras la ayuda del sol.



El brillo del sol o la luz de la luna te guiarán en tu camino, ¡nunca los pierdas de vista!







Obviamente una idea como ésta no se podía quedar así, y tiempo después tuvo una secuela, donde además de que se incrementaba el reto, contábamos con mejores formas de terminar a los villanos. Pasaron los meses, los años, y todos esperábamos con anhelo una versión para Nintendo DS, la cual hasta ahora tenemos en nuestras manos, **Lunar Knights**. Quizá las historias sean diferentes, no tengan mucha relación entre sí, pero aquel concepto que Kojima desarrollara para GBA se ve muy bien respaldado en esta nueva aventura.

A ERRADICAR EL MAL

Los personajes que controlaremos en esta adaptación, son **Aaron** y **Lucian**, cada uno con historias muy particulares, pero con un objetivo en común; derrotar al rey de los vampiros. Como sería algo difícil hacerlo sólo con las manos, nuestros protagonistas cuentan con armas muy especiales; **Aaron** tiene la capacidad de usar fuego en sus ataques, los que hace por medio de toda clase de artefactos, digamos que tiene variedad al momento de elegir como eliminar a un oponente; por otro lado, **Lucian**, a pesar de ser una chica con un aspecto tranquilo, es muy agresiva en el momento de defenderse, lo cual hace con una espada que contiene el poder de la luna.





BUSCA EL MEJOR HORARIO

Como ya comentamos, la principal característica de estos juegos había sido el sensor solar, pero por problemas de tamaño, era imposible colocarlo en la tarjeta de Nintendo DS, por lo que ha sido omitido, lo cual no quiere decir que se haya perdido el concepto bajo el que esta serie había estado cimentado, no; simplemente se tuvo que pensar en otra solución, la cual fue incluir un reloj en tiempo real, de tal manera que cuando lo estés jugando en el día o en la noche, recibas las ventajas que te otorgaba el sensor, pero sin contar con él. La verdad se nos hizo una gran idea, porque ya no tienes que jugar en exteriores, ahora puedes hacerlo en la comodidad de tu cuarto ajustando el reloj según tus necesidades.





AFRONTA TU DESTINO

No importando en qué horario juegues, habrá enemigos que serán más difíciles de exterminar que otros...y por eso precisamente se han incluido a dos personajes. **Lucian** aprovecha los poderes de luna, y **Aaron** los del sol, por lo que utilizarlos en la noche o el día te resultará más efectivo. Ahora bien, no importando qué horario les beneficie más, tú siempre vas a jugar con los dos protagonistas, y ya dependiendo de lo que quieras o necesites lograr, puedes cambiarlos; esto último le da mucho replay value a la aventura, ya que en una segunda vuelta, puedes buscar más y mejores maneras de terminar cada escenario o de encargarte de algún jefe.

Ambas pantallas se usan para esta experiencia; la superior te va a mostrar al astro que en ese momento esté reinando, además de una barra que indica el nivel de energía que está desplegando. Mientras, en la de abajo verás las escenas del lugar que estés pasando, todo bajo una perspectiva de tres cuartos, ideal para la exploración, y es que bajo este tipo de vista se pueden ocultar de manera muy sencilla cuartos secretos o valiosos ítems, por lo que siempre debes buscar hasta en el último rincón para asegurarte de que no estás olvidando nada que te pueda servir más adelante.





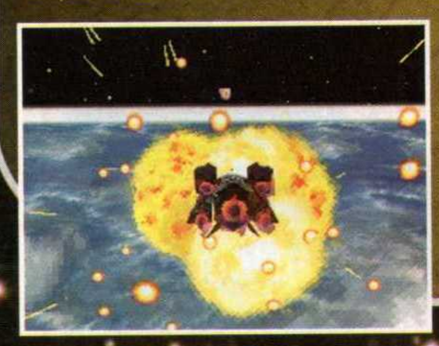
LA EXPERIENCIA HACE LA DIFERENCIA

El sistema de juego es parecido a los nuevos **Castlevania**, ya que por cada enemigo que venzas, recibirás puntos de experiencia, los cuales, como en todo RPG, aumentarán el valor de tus habilidades, o te darán algunas nuevas. Este es un punto que tienes que considerar bastante, porque si sólo usas a un personaje, el que esté siempre en la "banca" no tendrá la misma fuerza, y en momentos donde sea vital que lo controles, no te dará los resultados que esperabas, por lo que lo más recomendable es alternarnos de manera que ambos tengan una experiencia similar.



VIAJE ESTELAR

Todas las misiones del juego son muy divertidas y emocionantes, pero para darle variedad al asunto tendrás una nave con la que puedes moverte por varias zonas, y así explorar de mejor manera el lugar donde vas a aterrizar; es parecido a lo que vimos en **Star Fox Adventures**, pero con un grado de relevancia mayor. Cabe mencionar que en estas etapas, el estilo gráfico se cambia a 3D, logrando una profundidad y una acción como pocas veces se ha visto en el sistema. Siguiendo con esto de las innovaciones, para poder usar las técnicas especiales de **Lucian** y **Aaron**, deberemos dibujar ciertos patrones en la pantalla de nuestro sistema, es un poco tardado, pero se compensa por el gran daño que causan.







LUZ Y SOMBRA SE FUSIONAN

Este título es simplemente espectacular, y no nos referimos al nivel técnico requerido para su creación, sino a la inteligencia con la que fue concebido. Es todo un placer jugarlo, su historia, que en principio aparenta ser sencilla, se va complicando, volviendo imposible separarse de la consola. Es una de las mejores creaciones para Nintendo DS, no de este año, sino de siempre, cada aspecto ha sido cuidado al máximo, aprovechando de manera brillante las ventajas del sistema. No puede quedar fuera de tu colección, es simplemente único.

RANKING



MASTER 8.5

Simplemente excelente, un gran juego, donde queda demostrado nuevamente que es más importante la creatividad que la calidad gráfica. El hecho de incluir a dos personajes le da frescura al concepto, pero lo mejor es que complica un poco más los acertijos, forzando a pensar de mejor manera cada uno de nuestros movimientos. Otro punto interesante es que a pesar de tener algunos elementos de RPG, no es nada tedioso, es decir, las peleas son dinámicas, nada de esperar varios minutos para poder atacar; esto sin duda le da un toque muy especial; para mí será uno de los mejores juegos de este año para la consola.



CROW 8.5

Si te gustó la temática de juego de Boktai, aquí encontrarás algo similar, aunque no se trate de una secuela, sino de una historia diferente, pero que emplea de cierta forma las características del día y la noche. Me agradó la parte del reloj interno que identifica a qué hora estás jugando, pero siento que en caso de **Boktai** era más real porque incluso sí era de día pero estaba nublado, tenías un escenario de acción plenamente diferente. Otro punto a favor es que puedes ir cambiando a los personajes sin necesidad de ir a un punto de reunión para ocupar sus habilidades. Gráficamente no es nada espectacular, sin embargo, el *gameplay* lo compensa bastante.



PANTEÓN 8.5

Desde que vi el trailer de **Lunar Knights** estuve seguro de que sería un muy buen título; ahora que ya pude jugarlo bien, me da mucho gusto que no fui defraudado. En un mundo tan repetitivo y saturado como lo es el de los RPG, es difícil tener un concepto de verdad nuevo; **Lunar Knights** nos muestra cómo siempre se puede tener una idea fresca y combinarla con un *gameplay* que te entretenga durante mucho tiempo sin temor a botar el juego por aburrimiento. Si buscas algo bueno para tu Nintendo DS, no lo dudes y dale un buen vistazo a esta opción de Konami, naturalmente.

1 ■■■■■■■■■■ 10

SNK vs. CAPCOM CARD FIGHTERS DS

Dos de las más grandes compañías de videojuegos, SNK y Capcom, pondrán a prueba a sus peleadores más fuertes para conocer cuál es la mejor... pero esta vez la fuerza física no será la clave de los encuentros, sino la estrategia, y es que SNK Playmore ha decidido adaptar este concepto de *versus* a un título de peleas de cartas, al más puro estilo de **Yu-Gi-Oh!** para el Nintendo DS. No creas que por esta razón se vuelve aburrido o lento, al contrario, es muy adictivo y emocionante, así que no lo pienses mucho y adéntrate a este universo.

¡Elige tu compañía favorita y ayúdala a obtener el primer lugar en este desafío!

La pelea del milenio

Hace tiempo, una década para ser exactos, no había videojugador que no soñara con ver en la misma arena de combate a los personajes de sus juegos favoritos, como **The King of Fighters** o **Street Fighter**, pero era sólo un sueño. Pasaron los años y en el 2000 se anunciaba que SNK y Capcom, compañías maestras en el género de las peleas, se unirían para producir un videojuego donde sus personajes se enfrentarían... Fue la locura, nadie lo podía creer, y lo mejor de todo fue que ese mismo año salió para Arcadia; su nombre era **Capcom vs. SNK: Millenium Fight 2000**.



El juego tuvo una aceptación total, y es que ver pelear a **Ryu** contra **Kyo** era algo que todo mundo anhelábamos. Una secuela era más que una obligación, y ésta llegó dos años más tarde también para Arcadias, aunque tiempo después la pudimos disfrutar para Nintendo GameCube. Se había creado una nueva franquicia, por lo que SNK decidió sacarle provecho y lanzó algunas adaptaciones para un sistema portátil nada popular; aun así logró resaltar por su buen *gameplay*, pero lo gracioso es que eran juegos de tarjetas, que si bien no son malos, no son de los más populares.



Compañía: **SNK Playmore**
Desarrollador: **SNK**
Categoría: **Card Battle**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1**

Ampliando el concepto

Como acabamos de mencionar, los juegos de cartas que SNK desarrolló eran muy buenos, pero no tuvieron la difusión adecuada debido al sistema para el que aparecieron. Salieron en distintas versiones, muy parecido a lo que hacía **Pokémon**; en cada una venían diferentes tarjetas representando a los personajes de ambas marcas, y pues el objetivo era poder conectarse con alguien que tuviera la versión opuesta para así poder conseguir tarjetas nuevas. Como puedes darte cuenta, la mecánica es muy simple, pero por eso mismo es tan divertido.










¿De qué lado estás?

Las cartas, parte central del *gameplay*, contienen a los personajes más importantes de SNK y Capcom, como **Kyo**, **Terry**, **Mai**, **Ryu**, **Ken** o **Guile**, pero además han incorporado a otros que si bien no son tan populares, sirven para darle variedad a los ataques, como **Hinata**, de **Rival Schools**. En total serán más de 300 cartas, lo que no quiere decir que sean 300 peleadores, no; lo que sucede es que pueden existir varias tarjetas de Iori, pero cada una tiene una técnica diferente, lo que te hará pensar muy bien cuáles incluir en tu *deck*. Al igual que en los juegos de pelea, puedes combinar a personajes de ambos géneros, no tienen que ser todos de la misma compañía, pero eso sí, asegúrate de tener varias tarjetas no tan poderosas para poder iniciar tus ataques, y así tu rival no se espere que estás dejando lo mejor para el final.

Tengo que ser siempre el mejor

Al comienzo eres un chico que tiene la ilusión de convertirse en el mejor duelista de todo el mundo...sí, es prácticamente la misma historia que en **Pokémon** y mil clones más, pero aquí eso es lo de menos. Recibes unas cartas muy básicas para tus primeros duelos, pero conforme logres ganar, te van a regalar otras más poderosas, aunque, como suele suceder, ninguna es totalmente indestructible, por lo cual siempre tienes que ser muy cuidadoso y analizar cuál es el mejor momento para ponerlas en el campo de batalla. Pero ya nos estamos adelantando un poco; primero veamos cómo se desarrolla la historia.







Todos los duelistas a los que te enfrentes los encontrarás en distintas partes de los pueblos; sólo tienes que llegar hasta ellos y retarlos, lo demás ya depende de ti; como es lógico, mientras más lejos te encuentres del punto de partida, más difíciles serán los encuentros, así que te recomendamos ir en orden para que no te cueste tanto trabajo obtener mejores cartas. Algo interesante es que puedes retar las veces que quieras, es decir, no hay un límite como en **Pokémon**, donde si ya habías vencido a alguien, ya no podías volver a enfrentarlo; esto es muy útil para lograr experiencia.





El área de combate

Ya dentro de un duelo se te mostrará un tablero muy parecido a los de **Pokémon Trading Card** o **Yu-Gi-Oh!**, en donde debes colocar tus cartas, excepto 5, que serán tomadas al azar y con las que deberás empezar la confrontación. Cuando estés en tu turno, debes colocar la tarjeta que quieres usar, pero no puedes atacar aún, lo cual es común en estos juegos; como sea, después debes tomar otra carta y esperar el movimiento de tu rival, para entonces sí, a partir de tu segundo turno, comenzar los ataques.



Ahora una pregunta importante: ¿cómo ataco? Pues bien, en la parte inferior de tus cartas viene un par de cantidades: la primera corresponde a la defensa de tu personaje, y la segunda a su fuerza. Cuando intentes dañar una tarjeta enemiga, debes revisar que su nivel de defensa sea inferior a tu ataque, porque de lo contrario será contraproducente; por cada ofensiva bien elaborada, le restarás cierta cantidad de "vida" a tu adversario, y cuando éste llegue a cero, habrás ganado. Cabe mencionar que algunas tarjetas tienen una cifra más, aparte de las ya mencionadas, la cual sirve para realizar un ataque especial, que obviamente causará más daño... pero como pago te restará algo de tus puntos de vida, así que úsalo en situaciones extremas o cuando tengas la situación muy controlada.



¡Toca y ataca!

Sólo si sientes el corazón de las cartas... esperen... eso es de otro juego, ije, je, je! Olvídenlo, mejor hablemos del uso de ambas pantallas. Cuando estés explorando los pueblos, en la pantalla inferior verás un radar en el que podrás encontrar más fácilmente a tus oponentes, además de una que otra tienda y lugares donde puedes mejorar tu *deck*. En los enfrentamientos, para usar tus tarjetas usas el *Stylus*, lo que vuelve todo muy ágil, de manera que con sólo tocar la carta que desees, ésta se activará. Hubiera sido interesante una opción de invocación por medio del micrófono, pero bueno, será para otra ocasión.

¿Quién ganará?

Muchos de ustedes pueden no sentirse atraídos por este juego, pero debemos decirles que a pesar de que el género al que pertenece no es de lo más común, es excelente, pues te hace pensar bastante durante los duelos, los cuales, hasta la última jugada, no están decididos, lo que te obliga a estar muy atento a todo el desarrollo. Por si fuera poco, incluye una opción con la que puedes retar a un amigo; claro que cada quien debe tener su propia tarjeta, pero la diversión que obtienes vale la pena.



RANKINGS:



Master: 8.5

Los títulos de **Yu-Gi-Oh!** me gustan mucho, y hasta ahora, desde mi perspectiva, no tenían rival en este género; pero esto ha cambiado, porque **SNK vs Capcom: Card Fighter DS** es un exponente extraordinario. Algo que destaco bastante es que al terminarlo aún debes reunir todas las tarjetas, lo que significa un reto importante, pero al mismo tiempo te hace disfrutarlo más, además de que aprendes nuevas técnicas o estrategias. El uso de la pantalla táctil es el adecuado, y no le pongo ningún pero; lo único que espero es que esta serie sea aceptada por el público para después ver una adaptación de los juegos de pelea para este mismo sistema.



Panteón: 8.5

Aunque no soy un fan a morir, a mí me gustan mucho los *Trading Card Games*, y he jugado varios de ellos, tanto en sus versiones originales, como en sus contrapartes virtuales. Ahora tenemos la adaptación del *TCG* **SNK vs Capcom Card Fighters** para nuestros NDS, y aunque la serie de SNK vs Capcom no me gustó tanto como la de **Capcom vs SNK**, la versión en cartas es muy divertida y te mantiene entretenido durante mucho tiempo. Lo recomiendo mucho, aun para quienes no han jugado un *TCG* antes; y como siempre, sale más barato y cómodo comprar este juego que adquirir sobres y sobres de cartas.



Crow: 6.0

Si bien ya hemos visto a los personajes de **Street Fighter** compitiendo en títulos de destreza, ¿por qué no llevarlos a un juego de tarjetas? Parece extraño, ya que no es el estilo en que más nos hubiera encantado ver un juego de **Capcom VS SNK** para el DS, pero luego de unos momentos de revisión, podrás tomarle el gusto y divertirte por un tiempo. En cuanto a innovación no hay mucho que decir, es más, está muy apegado al concepto de **Yu-Gi-Oh!** u otros juegos del género, pero quizá lo que llega a rescatarlo es el uso de ambas pantallas y otros elementos del DS, como el micrófono. El estilo de combate es simple, no tendrás que leer extensas notas para convertirte en un hábil oponente.

1 — 10

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

PANTEÓN

Desde hace muchos años, **Castlevania**, el legendario castillo del **Conde Drácula**, ha sido el escenario de la eterna lucha entre el bien y el mal. Yo soy Panteón, y les doy la bienvenida nuevamente al Cementerio. En esta ocasión entraré a la primera encarnación del castillo en el Nintendo 64, pues muchos videojugadores (incluyendo fans de la serie) todavía cuestionan el verdadero valor de esta joya en 3D. Tomen su látigo y prepárense, porque vamos a comenzar este viaje para que todos vean el porqué **Castlevania 64** sigue estando entre mis juegos favoritos de todos los tiempos. (Oficialmente se llama sólo **Castlevania**, pero se le denomina **Castlevania 64** para diferenciarlo de otros títulos que llevan el mismo nombre, como el de NES)

¡Magnífico!

En 1999, Konami nos deleitó con esta maravilla que llevaría a un nuevo nivel la acción de la saga inmortal. Todas las versiones de **Castlevania** anteriores habían sido en 2D; pero decidieron crear una aventura nueva manteniendo los estándares y características básicas para hacernos sentir como en casa mientras dábamos ese salto tan representativo en cuanto a avances tecnológicos. A diferencia de la mayoría de los últimos títulos de la serie, en donde hay que buscar cuartos para completar el 100% al estilo de **Super Metroid**, en **Castlevania 64** se conservó el estilo de pasar escenas, pero con el suficiente nivel de exploración para crear una ambientación sin igual. En ocasiones hay que retroceder un poco para usar ítems o revisitar lugares para activar cosas, pero todo es dentro de la misma etapa básicamente.

Detalles geniales

Algo que nadie puede olvidar es la emotiva presentación del juego, en donde vemos un acercamiento al castillo en una noche tormentosa, seguido por una toma a un niño tocando el violín, quien interpreta una extraordinaria melodía. Como siempre, la música de **Castlevania** merece ovación de pie, y **CV64** es una muestra más de este argumento. El Necronomicón es un libro representativo del horror, y ha sido incluido y presentado en muchos medios como la trilogía de películas **Evil Dead**. Fue un gran detalle que todas las configuraciones y selecciones previas al comienzo del juego fueran escritas dentro de las páginas del Necronomicón. Si quieres más información sobre este enigmático ibro; checa mi post en nuestro Blog: www.clubnintendomx.com/blog



Héroes con personalidad

Reinhardt Schneider y **Carrie Fernández** son los héroes en esta ocasión. **Reinhardt** es heredero de la sangre **Belmont**, aunque tenga apellido distinto; él está equipado con el poderoso Vampire Killer y su espada, que funciona como arma secundaria. **Carrie** es una niña de corta edad, pero con grandes cualidades mágicas; siendo descendiente de la familia **Fernández** (o **Belnades**, si lo prefieren) lanza esferas de energía y ataca con aros de metal. Ambos cazavampiros comparten los mismos movimientos básicos, pero son diferentes debido a su forma de atacar e historia. Mucho se criticó el modo de juego de **Castlevania 64**, pero realmente es una verdadera maravilla y una gran evolución de 2D a 3D. Aunque puedes enfocar a los enemigos para darles latigazos o dispararles energía, también puedes atacarlos directamente al estilo de la vieja escuela.



A continuación voy a dar una breve explicación de lo más memorable de cada nivel, lo cual hace a **Castlevania 64** tan especial y recomendable; por cierto, algunos eventos cambian dependiendo del personaje que lleves y de ciertas situaciones durante el progreso de la historia. Durante el juego encuentras unas cartas que mágicamente hacen avanzar el tiempo, lo cual te ayuda en ocasiones para abrir puertas específicas; lamentablemente, debes terminar el juego en menos de 15 días (de acuerdo con el reloj del juego, obviamente), o algo malo pasará.

Nivel 1: Forest of Silence

Tal y como su nombre lo dice, este bosque carece de fondo musical (exceptuando algunas partes); sólo escuchas los efectos de sonido y la ambientación. Además de la parte donde se levanta por primera vez el esqueleto y los difíciles saltos entre abismos, cabe destacar los detallitos como los cuerpos incrustados en las paredes y el esqueleto gigante. La entrada al castillo impone, y la toma que se va alejando de tu personaje entrando por el puente levadizo es inolvidable.



Nivel 2: Castle Wall



En esta parte debes explorar la puerta del castillo y abrir las rejas que llevan al jardín interior. Las escaleras de cada lado tienen varios peligros y puedes perder la vida en un momento. Aquí encuentras a un vampiro (¿**Drácula**?) que te da un ultimátum (¿notaste que hay un error entre lo que dice y lo que se lee en los subtítulos?); a pesar de lo rápido que se pueda pasar esta escena, sigue siendo una de mis partes favoritas por los esqueletos de dragones y la música ambiental.

Nivel 3: Villa

La primera vez que exploré este lugar quedé maravillado con la experiencia. Antes de poder proseguir dentro del jardín y la mansión, debes enfrentarte a varios canes de dos cabezas; siendo el último muy impresionante, pues el cielo se oscurece cuando llega. Dentro de la casa debes explorar un poco para salir con vida, encontrando llaves y peleando con fantasmas y espectros; pero sin lugar a dudas, lo que se lleva las palmas es la parte del laberinto, en donde aparece un enemigo similar a **Frankenstein** con una motosierra que te persigue incansablemente auxiliado por dos perros (este enemigo está inspirado en un personaje que puedes elegir y que no se usó en la versión final). En esta parte conoces a **Malus** (el niño que tocaba el violín), a **Rosa**, una vampiresa de buen corazón; a **Charles Vincent**, un cazavampiros con demasiada confianza; y a **Renon**, un demonio que te vende todo tipo de cosas a precios módicos (¿has notado que se parece a Jean Reno?).

Nivel 4: Tunnel/ Underground Waterway

Esta parte cambia dependiendo del héroe que haya elegido. **Reinhardt** debe explorar una mina llena de peligros, seres mitad mujer, mitad araña; y un viaje en una góndola metálica a través de picos mortales. **Carrie**, por su parte, enfrenta a varios hombres-lagarto en una galería de tuberías con agua envenenada. Medir tus pasos es vital, pues con sólo caer al agua la aventura terminará.



Nivel 5: Castle Center

Quizás la mejor parte de todo el juego es justamente el centro del castillo. Primero quiero resaltar el excelente detalle de la estatua que llora sangre; al igual que el área inmensa donde hay un Behemoth en el suelo ("¿Estará muerto o dormido?", piensas la primera vez que llegas ahí...). Ahora bien, todos sufrimos con la parte donde debes llevar el nitro y la mandrágora para quitar el sello mágico... ¿No es horrible y genial a la vez saber que con sólo saltar o tropezarte puedes estallar? La magia del sello revive al toro gigante, el cual presenta toda una experiencia desde que se va acercando poco a poco, hasta cuando combates contra él. Por si no sabías, si tienes la suficiente habilidad, puedes atacar sólo sus patas traseras, dejándolo 100% vulnerable al perderlas. Finalmente, hay que mencionar la pelea contra **Rosa** (quien es controlada por **La Muerte**), o en el caso de **Carrie**, enfrentarse a su pariente, quien es dominada por la hechicera **Actrise**. Eliminar a un enemigo no siempre es fácil, cuando éste realmente es alguien a quien aprecias...





Nivel 6: Duel Tower/ Tower of Science



Las cosas se ponen difíciles para **Carrie** y **Reinhardt**. La joven hechicera debe pasar la torre de la ciencia; un lugar lleno de maquinaria en donde puedes ser eliminado en instantes. El valiente cazavampiros tiene otro tipo de reto: hacer frente a varios grupos de enemigos y subjefes en áreas muy cerradas.

Nivel 7: Tower of Execution/ Tower of Sorcery

Esta es la parte más difícil de todo el castillo. **Reinhardt** encara incontables trampas, saltos mortales, enemigos, guillotinas, péndulos con cuchillas y muchas cosas más. La torre de **Carrie** no es más sencilla, pues el objetivo es llegar a la salida a través de una serie de plataformas de cristal, las cuales van desapareciendo o flotando.

Nivel 8: Room of Clocks

Este nivel es muy rápido y te da un descanso después de las difíciles torres. Los clásicos engranes y plataformas de la serie se hacen presentes aquí; pero después de las dos escenas anteriores, serán pan comido. Al final, el jefe es nada más y nada menos que **La Muerte** si vas con **Reinhardt**, o **Actrise** si llevas a **Carrie**. Siendo honesto, la pelea con la huesuda es más impactante que la de **Actrise**; especialmente por su poder de pez gigante.

Nivel 9: Clock Tower

Este es otro nivel corto (en comparación con los anteriores); tu habilidad será puesta a prueba, pero no tanto como tu paciencia, ya que hay peligros en cada salto. Por cierto... ¿llevas la cuenta de cuánto le has comprado a **Renon**, y del tiempo que has gastado en llegar aquí? Ojalá que sí, pues te espera una sorpresa... comienza a subir las escaleras que llevan con el **Conde Drácula**.

Nivel 10: Castle Keep

En el primer cuarto encontrarás a **Renon**, quien estará dispuesto a despedirse de ti si es que no le compraste más de 30,000 en ítems; pero si así fue, entonces te dirá que el contrato firmado fue garantía de que se podía llevar tu alma, y tendrás que pelear contra él para defenderla. **Renon** es un enemigo muy difícil, y emplea los mismos ataques que **La Muerte**. El segundo cuarto alberga (si tardaste más de quince días) a un **Vincent** convertido en vampiro; si vas con buen tiempo, esta pelea no se llevará a cabo. **Gilles de Rais** aparecerá en el cuarto final (así es, no era **Drácula** después de todo), y te atacará con todo su poder. Si lograste llegar a tiempo, tendrás que buscar refugio en el techo del castillo, en donde te enterarás que **Malus** (**Charles Vincent** es quien lo descubre) es realmente el cuerpo en el cual reencarnará **Drácula**. Después de vencer a **Malus** y a su forma definitiva, podrás disfrutar del fin; aunque si no llegaste a tiempo, el juego terminará después de **De Rais** y verás los desenlaces malos.

Curiosidades

En **Castlevania 64** encontramos a un tipo de enemigo común en la serie: los esqueletos. Un detalle que me gustó mucho de esta entrega de la saga fue que por fin los presentan casi como debe de ser; es decir, ellos te persiguen incansablemente debido a que su única conciencia remanente es la de pelear con tenacidad. Puedes desmembrarlos, e inclusive dejarlos sin piernas; pero ni siquiera así dejarán de seguirte, cumpliendo su misión.

Coller era uno de los personajes elegibles de **CV64**; por razones desconocidas, él y Cornell tuvieron que ser sacados del producto final. El hombre lobo regresó para **Legacy of Darkness** como personaje principal, mientras que **Coller** fue reciclado en lo que hoy conocemos como el jardinero similar al **Monstruo de Frankenstein**. Adicionalmente, el personaje Henry está diseñado como una alternativa al estilo de juego que iba a tener **Coller** originalmente.



El mal ha sido erradicado... por ahora.





En el buen final, **Reinhardt** se reunirá con **Rosa**, quien será revivida por designios divinos; en el caso de **Carrie**, ella visitará la tumba de su madre, contenta por haber cumplido con su labor. En el mal final, **Reinhardt** escapa con **Malus**, dejando evidente que el alma de **Drácula** sigue en el cuerpo del niño; en el de **Carrie**, **Malus** le pide que sea su esposa cuando crezcan, ella acepta y **Malus** le dice enigmáticamente que ya tienen un "contrato"... obviamente es **Drácula** quien habla.

Game Over

Castlevania 64 es un juegazo que no puede faltar en tu colección; ojalá lo incluyan en los descargables para la Consola Virtual del Wii. Ya lo saben, escríbanme a: panteon@clubnintendomx.com para que me hagan llegar todas sus dudas, quejas, sugerencias, o lo que quieran.

¡Hasta la próxima!





Avatar: The Last Airbender
Wii

Usa esos códigos para facilitarte la aventura que te espera.

Código	Efecto
37437	Obtienes todos los mapas del tesoro.
97831	Adquieres una galería artística.
34743	Causas doble daño.
54641	Un golpe será suficiente para avanzar.
24463	El Ki será ilimitado.
23637	Tu Copper no se terminará nunca.
94677	Energía Inagotable.
53667	Stealth ilimitado.

SpongeBob Squarepants: Creature from the Krusty Krab
Wii

Con estos passwords no tendrás pretexto para no terminarlo.

Password	Efecto
HOVER	Obtienes un transporte distinto para Plankton.
LASER	Consigues un láser de color distinto al normal.
ROCKET	Te da un misil extra en el capítulo de Patrick.
PIRATE	Juegas como un pirata en el nivel de Patrick.
SPONGE	Adquieres un nuevo look para el nivel Diesel Dreaming.
PANTS	Obtén un nuevo "personaje" en el nivel Super Sice Patty.
HOTROD	Con este password ganas un vehículo nuevo.
SPACE	Obtienes una nave extra en el nivel Rocket Rodeo.

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2
Wii

Con estos passwords podrás obtener a los personajes ocultos

Personaje	Cómo obtenerlo
Cell	Derrota a Cell con Piccolo y Androide 17.
Cell 2	Vence a Cell 2 con Trunks y Vegeta.
Cell Jr	Usando a Gohan termina con 5 de estas criaturas.
Dabura	Termina con Dabura jugando con Gohan.
Dr Gero	Acaba con este doctor usando a Krillin.
Dodoria	Sólo gánale cuando te lo encuentres.
Great Saiyaman	Derrota a Zangya y Bojack con Gohan adolescente.
Videl Saiyaman	Con Goten y Gohan adulto vence a Broly.
Guido	Termina a este ser con Vegeta, Gohan y Krillin.
Hercule	Aniquila a Perfect Cell con Trunks.
Kid Buu	Acaba con Kid Buu usando a Goku y Vegeta.
Goku niño	Derrota al abuelo Gohan.
Majin Vegeta	Utilizando a Supreme Kai y Gohan vence a Buu.
Maestro Roshi	Acaba con Raditz eligiendo a Goku.
Nappa	Termínalo en el modo de aventura.
Pan	Vence a Hirudegarn con Tapion y Trunks.
Pikkon	Derrota a Pikkon con Goku.
Recoome	Usando a Goku y Vegeta acaba con Recoome.
Super Buu	Gánale a Super Buu empleando a Ultimate Gohan
Super Gotenks	Termina a Evil Buu con Pikkon y Buu
SS Gohan	Vence a Perfect Cell con Super Trunks
SS2 Vegeta	Acaba con Buu cuando absorba a Gotenks con Goku.
SS3 Goku	Derrota a Majin Buu con Majin Vegeta.
SS3 Gotenks	Elimina a Super Buu con Gotenks.
SS Goten	Acaba con el General Tao usando a Great Saiyaman.
SS4 Goku	Derrota a Super Baby con Majuub.
SS4 Vegeta	Encárgate de Omega Shenron con Goku SS4.
Super Trunks	Vence a Perfect Cell con Super Vegeta.
Super Vegeta	Acaba con Cell 2.
Super Veggeto	Encárgate de Super Buu con Goku y Vegeta.
Supreme Kai	Termina con 18 utilizando a Hercule.
Tapion	Vence a Tapion usando a Trunks y Goten.
Trunks	Habilita su modo de historia.
Ultimate Gohan	Derrota a Buu con Piccolo o SS3 Gotenks.
Uub	Vence a Hirudegarn con SS3 Goku.
Videl	Gánale al Androide 18 con Hercule.
Yajirobe	Usando a Piccolo gánale a Gohan Ozaru.
Bardock	Acaba el Lord Slug Saga.
SS4 Gogeta	Vence a Omega Shenron con Goku y Vegeta.
SS Trunks	Acaba con los Androides 17 y 18 con Gohan.

Pokémon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team
NINTENDO DS

Si lo que quieres es llegar a tener un buen Ranking en poco tiempo, aquí te decimos los puntos que necesitas para cada uno de los grados existentes.

Rank	Puntos a obtener
Bronze Rank	50 Rescue Points.
Silver Rank	500 Rescue Points.
Gold Rank	1500 Rescue Points.
Platinum Rank	3000 Rescue Points.
Diamond Rank	7500 Rescue Points.
Lucario Rank	15000 Rescue Points.

El juego tiene algunos calabozos escondidos; enseguida te decimos cómo llegar a ellos sin muchos problemas.

Calabozo	Cómo activar
Buried Relic	Después de Stormy Sea, recibirás un correo diciéndote dónde y cómo llegar a este templo.
Darknight Relic	Busca en el área amistosa de Secretive Forest.
Desert Region	En Furnace Desert.
Far-Off Sea	Compra un área en Calm Sea.
Fiery Field	Dale a Xatu la pluma de Spinda.
Grand Sea	De nueva cuenta compra un área en Calm Sea.
Joyous Tower	Pasa Pitfall Valley. Asegúrate de tener el área Blue Sky.
Lightning Field	Termina Fiery Field.
Meteor Cave	Conviértete en amigo de Lugia.
Mt. Faraway	Pasa Northwind Field.
Northeren Range	Compra el área Southern Island, surfea y duérmete para el siguiente día.
Nothwind Field	Acaba el Lightning Field.
Pitfall Valley	Pasa Northerm Ranger.
Purity Forest	Primero termina Pitfall Valley; debes tener un área en Blue Sky Meadow.
Silver Trench	Termina Stormy Sea y Pitfall Valley. Además sé amigo con Moltres, Zapdos y Articuno, después habla con Alakazam.
Unown Relic	Compra las áreas en Ancient Chamber.
Western Cave	Sé amistoso con Ho-Oh.
Wish Cave	Debes terminar Pitfall Valley y tener área amistosa Blue Sky Meadow.

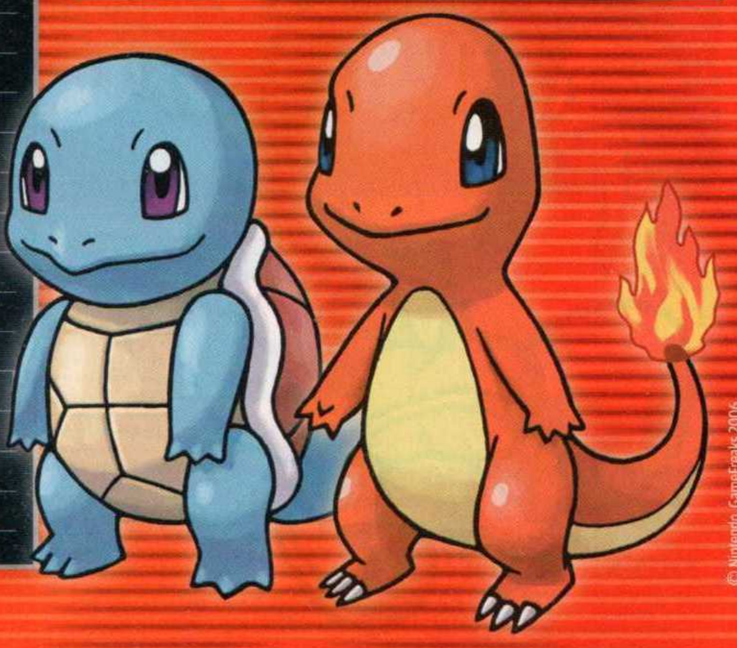
Bomberman Land Touch!
Nintendo DS

Para poder utilizar todas las bombas con las que cuenta el juego, tienes que cumplir los siguientes requisitos.

Secreto	Cómo obtenerlos
Bomba Azul	Debes pagar 10 medallas en Spade Zone.
Bomba Dorada	Por 10 medallas la consigues en Diamond Zone.
Bomba Negra	En Castle gánala por 10 medallas.
Bomba Verde	Junta 10 medallas y cámbialas por tu premio en Club Zone.
Bomba Blanca	Esta se activa por default.
Pretty Bomber	Paga 10 medallas en Heart Zone.
Modalidad Hard	Obtén todas las tarjetas del modo normal.

Clubhouse Game
Nintendo DS

Extra	Cómo conseguirlo
Diseño Aqua	Junta 10 tarjetas
Diseño Bamboo	Tienes que ganar 5 veces en Mahjong Solitaire
Diseño Brick	Reúne 50 cartas.
Diseño Digital	Gana 15 veces cualquier juego.
Diseño Marble	Junta 30 tarjetas.
Diseño Space	Gana 40 tarjetas.
Diseño Winter	En Koi-Koi gana 15 veces.
Diseño Wood	Reúne 20 cartas.
Diseño Summer	Gana 5 veces en Koi-Koi.
Diseño Stone	En el juego que prefieras gana 5 veces.



Yoshi's Island DS
NINTENDO DS

Si quieres sacarle el máximo provecho a este gran juego, checa muy bien cómo puedes obtener valiosos extras.

Bonus Secretos	Cómo conseguirlos
Match Cards	Obtén 700 puntos en el tercer mundo.
Slot Machine	Consigue 700 puntos en el mundo 5.
Scratch and Match	Reúne 700 puntos en el segundo mundo.
Flip Cards	Obtén 700 puntos en el mundo uno.

Niveles Extras	Cómo Obtenerlos
Nivel Extra 5	Consigue 800 puntos en el mundo 5.
Nivel Extra 4	Obtén 800 puntos en el mundo 4.
Nivel Extra 3	Junta 800 puntos en el mundo 3.
Nivel Extra 2	Reúne 800 puntos en el mundo 2.
Nivel Extra 1	Obtén 800 puntos en el primer mundo.

Si reúnes todas las monedas con cara de los bebés del juego, obtienes las versiones más complicadas de los minijuegos.

Minijuego	Cómo Obtenerlo
Tulip Shooter	Todas las monedas del mundo 1.
Speed Eating	Obtén las monedas del mundo 2.
Egg Toss	Consigue todas las monedas del mundo 5.
Bouncy Maze	Junta todas las monedas del mundo 3.
Flutter Challenge	Reúne las monedas del mundo 4.



Elebits
Wii

El juego cuenta con ciertos Items secretos; enseguida te decimos en qué nivel los puedes encontrar.

Secreto	Donde buscar
Sistema de autoreparación	Está en el nivel 12.
Sistema de camuflaje	Lo encuentras en el nivel 11.
Expansión de captura	Búscalo en el nivel 20.
Unidad de radar	Está en el nivel 3.
Unidad de turbo	Dentro del nivel 18.
Unidad de reparación	La vas a encontrar en el nivel 6.
Calzado sensible	Dentro del nivel 8.

Elementos	Cómo conseguirlo
Alpha Wave Unit	Pasa 15 escenas en Challenge Mode.
Aroma Unit	Obtén el título King of Surveillance.
Berserk Elebits	Consigue el grado King of Capture.
Extreme Silence	Llega al grado King of Noise.
High Power Mode	Elimina al tercer jefe del juego.
Limit Release	Pasa 25 escenas en Challenge Mode.
Main Unit Only	Termina 5 misiones en Challenge Mode.
Permanent Homing	Acaba 20 escenas del Challenge Mode.
Permanent Vacuum	Obtén 25 calificaciones en Normal Mission.
Worm Capture Gun	Termina 10 misiones del challenge Mode.

Rampage: Total Destruction
Wii

Password	Efecto
141421	Liberas todos los monstruos.
082864	Juegas el demo con dos monstruos al azar.
000000	Eliminas todos los códigos.
314159	Adquieres una nueva visión.
874098	Accedes al demo de manera inmediata.
986960	Eres invencible a los ataques de la milicia.
011235	Te da todas las habilidades.
071767	De un solo golpe tiras cualquier edificio.
271828	Abres todas las ciudades.
667302	Puedes ver los créditos.
667301	Ves el final del juego.
667300	Te permite visualizar la entrada del título.

Compañía: Nintendo
Desarrollador: Suzak
Categoría: Acción
Clasificación: Everyone
Jugadores: 1
Fecha de salida: abril 2007

WARIO MASTER OF DISGUISE



¡Wario regresa a las andadas!

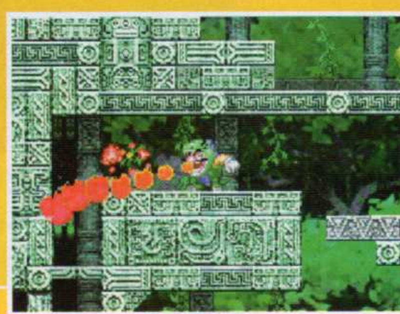
Después de una ligera ausencia de las aventuras, el bigotón con gorra amarilla está de vuelta en un título de acción que aprovecha muy bien las características del sistema portátil consentido, el Nintendo DS. Dejando a un lado su exitosa serie Wario Ware, el materialista antihéroe nos demuestra de nueva cuenta su versatilidad para enfrentar cualquier peligro; en esta ocasión vendrá acompañado por una buena variedad de disfraces que le darán poderes y habilidades nuevas para poder encontrar los tesoros del juego.



Los disfraces

Seguramente te estarás preguntando cómo se utilizan los disfraces y la forma de emplear el *Stylus*; pues déjanos comentarte cómo es el *gameplay* de **Master of Disguise**, el cual es muy divertido e ingenioso. Dependiendo del traje que desees ponerte, será el trazo que deberás realizar con tu *Stylus* sobre **Wario**; para el traje de **Dinosaur Wario**, por ejemplo, tienes que trazar un triángulo detrás de él como si fuera la cola del dinosaurio, y así se pondrá dicho disfraz.





Juega con *Stylus*

La perspectiva de este título es en 2D, muy al estilo de las apariciones de **Wario** en Game Boy; pero ahora lo controlarás de una manera distinta. Con el Pad del DS manejas los movimientos básicos como caminar, agacharse y saltar; si eres zurdo, podrás ejecutar estas acciones con los botones A, B, X y Y. Todas las habilidades como atacar y usar los disfraces se realizarán completamente con el *Stylus*. Para abrir los cofres de los tesoros deberás tocarlos en la pantalla inferior; asimismo, puedes utilizar sus técnicas especiales para impactar a los enemigos y elementos en tu camino al señalarlos con el *Stylus*.



El poder yace en los disfraces

Cada uno de los disfraces le dará una habilidad distinta a **Wario**, de manera que tu deber será resolver los diversos puzzles del juego empleando los trajes en el momento correcto. Como ejemplos de los trajes tenemos a **Thief Wario**, el cual tiene la capacidad de correr y saltar más rápido y lejos que las demás transformaciones; **Graffiti Wario** es capaz de dibujar cajas y puertas, y **Dinosaur Wario** puede lanzar fuego. En ciertas ocasiones tu camino se verá bloqueado por algún tipo de obstáculo; es cuando la combinacion de los disfraces, tu habilidad e tu ingenio serán puestos a prueba, pues dibujar y controlar a **Wario** al mismo tiempo es sencillo, pero requiere de práctica y buen pulso.



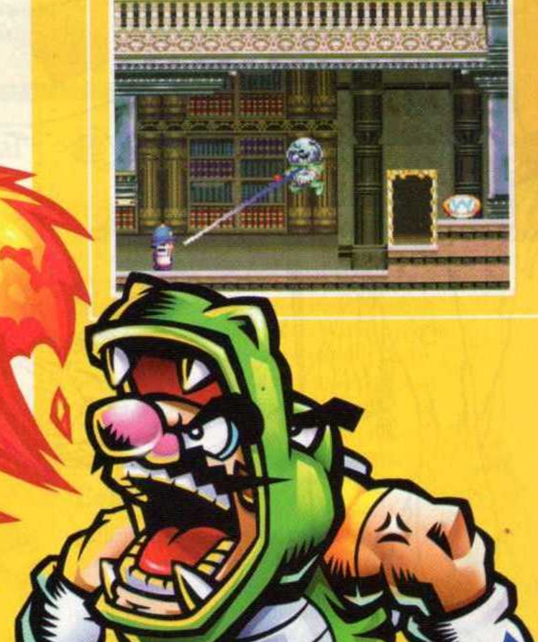
Gráficamente, Master of Disguise es muy atractivo y cuenta con muchas animaciones y diseño llamativo para hacer más vistosa la acción en pantalla.

¿Wario Ware?

Wario no podía quedarse sin la inercia de los minijuegos que tanto dinero le han dejado en los últimos años; la diferencia es que ahora deberá superar cada uno de ellos para poder reclamar los tesoros como suyos. Al encontrar un cofre no se termina la faena; tienes que cumplir con alguna simple, pero difícil misión para añadir efectivo a tu bolsillo. Los minijuegos varían entre sí, pero la mayoría requiere de tu destreza con el *Stylus*.

¿Qué hacer cuando todo falla?

Los cambios de **Wario** se pueden necesitar repetidas veces durante la misma escena, y en muchas ocasiones te encontrarás en un callejón sin salida. Recordar todas las habilidades de cada traje es algo vital y necesario, pues así no te atorarás tanto. Por ejemplo, al usar el traje de **Space Wario** podrás disparar rayos láser para derribar plataformas, eliminar a enemigos fuera del alcance o abrir nuevos caminos. En contraste, la habilidad de **Graffiti Wario** te permitirá crear plataformas para subir a lugares altos. Todo depende no solamente de tus buenos reflejos con el control, sino también de mucha imaginación para sortear todos los peligros y puzzles del juego.



Dibuja la diversión

Wario: Master of Disguise es una muy buena opción para todo tipo de videojugadores, aunque como siempre, los casuales o aquellos que sólo buscan la violencia lo menospreciarán y subestimarán. A nosotros nos pareció muy bueno y entretenido, pero sentimos que le faltó un poquito de historia para engancharte más a la acción del juego. La implementación de dibujar los disfraces con el *Stylus* es algo notable y divertido, pues le da un toque más interactivo a la aventura. Si buscas un título jocoso que te haga pasar horas de sano entretenimiento, dale una oportunidad a **Wario MoD** y no te arrepentirás.

RANKINGS

1 — 10



Master 8.0

Ya se extrañaban los juegos de plataformas de **Wario**, pero este título lo compensa a la perfección. Me recordó al primer juego de **Kirby** para este mismo sistema, ya que con el *Stylus* realizas prácticamente todo, desde ponerte un disfraz hasta atacar, aunque eso sí los ataques son muy variados, y van más allá de un simple golpecito. En cuanto a los escenarios, gracias a su diseño tienes que usar todos los movimientos que aprendas, con un gran reto; pero si tuviera que recomendarlo sólo por un aspecto, sería por la gran diversión que brinda.

Crow 7.0

Este es un buen trabajo por parte de Nintendo. Por un momento pensé que **Wario** ya se había estancado en los microjuegos, pero es un placer ver que aún recuerdan sus inicios como aventurero. El juego conserva el humor del carismático **Wario**, pero se agregan nuevos detalles como son los disfraces para volver única esta misión. La interacción con la pantalla táctil no es muy compleja, pero sí se aprovecha para los cambios de imagen. Por otro lado, siento que le hace falta reto, ya que después de terminarlo, no queda mucho por hacer.

Panteón 8.5

Wario siempre me ha parecido un personaje genial por su forma de ser y personalidad; sus juegos han sido muy buenos (con algunas excepciones, claro) y siempre tengo curiosidad por conocer los más nuevos. Ahora tenemos **Master of Disguise**, en donde nuevamente hay que ayudar al codicioso **Wario** a conseguir más y más tesoros para que se haga más acaudalado que **Rico McPato**. El uso del *Stylus* es muy bueno; aunque ya habíamos visto algo similar en **Pac-Pix**, pero el valor extra yace en combinar el dibujo con la acción; no dudo en recomendártelo.







SEXTO SENTIDO

Una de las más impresionantes series de RPG de todos los tiempos ha regresado al GBA en la forma de FINAL FANTASY VI Advance. Usa los tips de las siguientes páginas para cruzar las áreas más truculentas, aprender sus secretos y restaurar el orden del mundo.

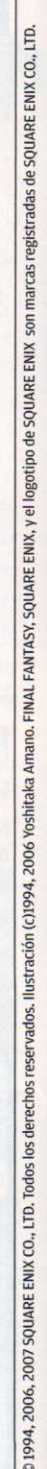
Por Chris Hoffman



En las sombras del imperio

El imperio de Gestahlian está en movimiento, usando una combinación de magia y tecnología para destruir las naciones vecinas. El viaje para poner un fin a las ambiciones de Magitek del emperador de Gestahl está lleno de peligro, pero afortunadamente, la línea de tiempo de las siguientes páginas te proveerá con varios puntos de cómo proceder a través del juego. Adicionalmente, los números en entradas seleccionadas corresponden a los tips que apuntan los realces de la aventura: información del personaje, estrategias para los jefes, localización de ítems y más. Si derrotando al imperio aún es complicado, no te rindas, si caes en la batalla, reiniciarás desde el último "save point" con todos tus puntos de experiencia intactos, permitiéndote que enfrentes a tus enemigos con la fuerza renovada.





INICIO — 1 Narshe — 2 Figaro Castle — Figaro Cave — 3 South Figaro — 4 Mt. Kolts — Returner Hideout — 5 Lethe River — Narshe — 6 South Figaro — 7 Cabin on the Veldt — Imperial Camp — 8 Doma Castle — Phantom Forest

Historia de Terra — Historia de Locke — Historia de Sabin

1 Marcha en Narshe

La armadura de Magitek que tienes equipada al inicio del juego hará un poco del trabajo de muchos enemigos (incluyendo al primer jefe, **Ymir**), y viene con poderes curativos. Una vez que **Terra** esté libre del control del imperio, deberás huir por las minas. **Locke** se unirá a ti luego de un rato, ayudándote en el escape.



No ataques a la concha durante la batalla con **Ymir**. Espera a que aparezca su cabeza.

Terra

Terra Branford es la primera del equipo que encontrarás. Ella posee habilidades mágicas innatas y asombroso poder mágico. Pronto ella aprenderá mórfosis, así que incrementará su fuerza aún más.

Locke

Locke Cole tiene un largo pasado. Su habilidad de robo para conseguir ítems es buena. Equípale el Thief's Bracer y Brigand's Glove para aumentar la probabilidad de que su hurto sea mejor.

2 Mejora tus compras

Asegúrate de comprar las herramientas para el rey **Edgar** cuando llegues al castillo Figaro. **Edgar** se unirá a tu equipo en breve; cuando regreses a la tienda del castillo con él en tu equipo, obtendrás un descuento en las compras.



Edgar

Su Alteza Real, **Edgar Roni Figaro**, es un maestro de las máquinas que utiliza en las batallas. Sus herramientas no cuestan nada para usarse y proveen un gran panorama de poderosa ofensiva.

3 Cacería de alcurnia

Los millonarios que viven en la esquina noreste de South Figaro tienen algunos ítems muy útiles escondidos en sus casas. Para encontrarlos, ve al piso superior de la casa y entra en el pasillo escondido detrás del librero, luego continúa hasta llegar a un estrecho pasaje hacia el sur. A, ahí y luego un paso a la derecha del pasaje; encontrarás una escalera secreta que lleva al Hyper Wrist y Hermes Sandals.

4 Montaña de arte marcial

Al final de Mt. Kolts encontrarás a **Vargas**, un artista marcial con chip en su hombro. Usa la habilidad de Steal de **Locke** para tomar las Mythril Claws de **Vargas**, luego utiliza el Bio Blaster de **Edgar** para dañar más. Cuando **Sabin** entre en la contienda, usa su Raging Fist Blitz (presiona izquierda, derecha, izqueirda, A) para terminar rápido la batalla.

Sabin

Sabin Rene Figaro es el hermano de **Edgar**, pero en lugar de dominar las máquinas, él es devoto de las artes marciales. Sus Blitzes son activados al presionar complicadas secuencias de botones.

5 Buena experiencia

Seguro, estás camino al imperio, pero como estás escapando a través del Lethe River, podrás tomar un tiempo para aumentar tu experiencia. Si vas seguido por la segunda bifurcación, podrás dar vueltas en el río para ganar puntos de experiencia. Si necesitas, utiliza poderes para regenerar tu HP.



6 Un bribón en South Figaro

Cuando la parte de la historia de **Locke** lo lleve de regreso a South Figaro, tendrás que robar las ropas de mercaderes y soldados para entrar a la mansión millonaria. Toma el pasaje escondido detrás del librero para llegar al sótano de nuevo. Luego de girar el reloj para entrar al área bloqueada por el armario, ve a la izquierda en el segundo pasillo (norte-sur), después ve al sur para encontrar las escaleras para encontrar algunos tesoros.

Celes

Antigua General Imperial, **Celes Chere** fue provista artificialmente de poder mágico, permitiéndole aprender magias al subir de nivel. También usa su habilidad Runic para absorber hechizos con su espada.

7 Ninja disponible

Cuando inicie la búsqueda de Sabin, él se encontrará en la orilla cercana a una pequeña cabaña. Entra allí para conocer al misterioso ninja **Shadow**. Pídele que se te una. Antes de que vayas al sur para el campamento imperial, habla con el mercader para comprar una docena o más shurikens e incrementar el arsenal de **Shadow**.

Shadow

Shadow es un asesino a sueldo con gran velocidad y la habilidad Throw que le permite arrojar objetos a los enemigos. Él se acompaña por su perro, Interceptor, quien atacará a los enemigos al azar en la batalla.



9 Phantom Train — Baren Falls — Mobliz — 10 The Veldt — Mt. Crescent Cave — Serpent Trench — Nikeah — 11 Narshe — Figaro Castle — Kohlington — 12 Jidoor — 13 Zozo — 14 Opera House

Continua la historia de Sabin — Heroes reunidos

8 Atrocidad en Doma Castle

Tomarás el control del leal espadachín **Cyan** después de que entres al campamento imperial. Una vez que derrotes al líder enemigo con la habilidad Bushido de **Cyan**, serás testigo de cómo el mago imperial **Kefka** comete un acto terrible. Visita el trono y la cámara de la derecha para ver lo que ha forjado **Kefka**.

Cyan

Un sirviente leal al reino de Doma, Cyan Garamonde es un caballeroso espadachín. Su habilidad Bushido le permite utilizar una barra para ejecutar poderes especiales. Su nivel de ataque es poderoso también.

10 El niño salvaje

Mientras exploras las planicies de Veldt, te encontrarás con **Gau**, un joven salvaje rondando con un grupo de bestias. Logra que se te una al adquirir algo de dried meat en Mobliz y úsala en él.

Gau

Gau es un joven que aprende ataques al saltar sobre los monstruos que encuentra en Veldt. Algunas de las bestias de las cuales aprender son Bomb, Guard Leader, Briareus, Anguiform y Antares.

11 Tres asaltos

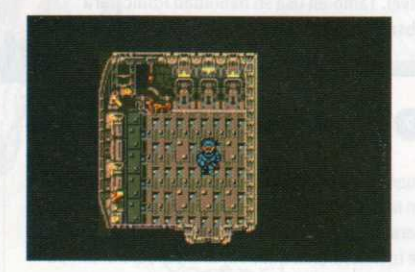
Después de que tus tres equipos estén reunidos en Narshe, tendrás que dividirlos en tres unidades para proteger el lugar del ataque imperial. Divide tus fuerzas en un equipo de ataque principal de tres personajes (preferentemente incluyendo a **Celes**, **Cyan**, y **Sabin** o **Edgar**) y dos equipos de soporte con dos personajes cada uno. Pon a tus equipos de soporte en puntos críticos para bloquear el avance enemigo y ábrete camino hacia el sur con tu primer equipo para llegar a **Kefka**.



Usa el poder Runic de **Celes** para absorber la magia de **Kefka**, luego arrójale herramientas.

9 Paseo encantado

Luego de navegar por el Phantom Forest, **Sabin**, **Shadow** y **Cyan** llegarán al Phantom Train. Primero ve a la derecha para encontrar a un fantasma quien temporalmente se unirá a tu equipo, después procede a la izquierda a través del tren. Cuando llegues al cuarto de máquinas, actva los *switch* primero y tercero, luego presiona el botón de la chimenea de afuera.





El Phantom Train es fácil. Un Phoenix Down te ayudará en caso de perder a un aliado.

12 Érase una vez . . .

Mientras vas detrás de **Terra**, llegarás a la aldea de Jidoor. Uno de sus puntos importantes es la casa de subastas. Después de que obtengas una nave, regresa y apuesta por el Zona Seeker y la Golem Magicite. Te serán de mucha ayuda en tus próximas batallas.

13 Honor entre ladrones

La aldea de Zozo está llena de mentirosos y ladrones, pero explorarla vale el tiempo. Pon el reloj a las 6:10:50 en el edificio noreste para abrir un pasaje que te lleva a una útil sierra eléctrica para **Edgar**. No pierdas el Brigand's Glove en un balcón de afuera del edificio central; es perfecto para **Locke**.

14 Golpe de cultura

Para conocer a **Setzer**, deberás asistir a un buen show de ópera. En tanto sigas el guión, estarás en buena forma. Elige "O my hero . . ." como tu primera línea, seguida por "I'm the darkness . . ." y finalmente "Must my . . . ." En cuanto **Draco** aparezca, ve hacia él y presiona el botón A cuando pare de moverse, después agarra las flores, sube las escaleras y ve hacia el balcón de extrema izquierda.

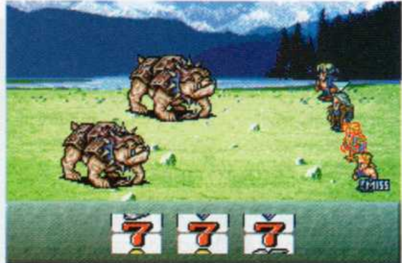


No dudes al seleccionar tus líneas. Sólo tienes unos segundos para decidir.



Setzer

Conoce a Setzer Gabbiani: apostador, dueño de una nave y un completo *playboy*. Mantenlo en la fila posterior pues sus ataques son amplios. Su habilidad de Slot es poderosa, pero arriesgada.



Precisión es la clave para usar el slot de **Setzer**.

Albrook — 15 Tzen — Maranda — Vector — Magitek Factory — 16 Escape from Vector — Esper World — 17 Narshe — 18 Imperial Base — Cave to the Sealed Gate — 19 Imperial Palace — 20 Thamasa — Espers' Gathering Place — 21 Floating Continent

15 Magicite a la venta

Después de que llegues al continente sur, explora un poco. La aldea de Tzen está localizada en el norte; regresa a Tzen luego de completar tu misión en la Vector's Magitek Factory para encontrar a un hombre en la esquina noreste de la aldea, escondido entre los árboles y vendiendo la Seraph magicite. Cómprala tan pronto como puedas, su poder curativo es intenso.

16 Destruye a las máquinas

Siguiendo la larga travesía a través de Vector, necesitarás hacer un descanso para liberar. De cualquier forma, las grúas de **Kefka** no te dejarán ir tan fácil. Usa Cura para mantener listo a tu equipo y destruye la grúa izquierda con ataques físicos y la derecha con mágia Thunder. Utiliza a **Locke** para robar el Debilitator (si tienes suerte) de la grúa derecha; es lá única forma de obtenerla en este momento.



17 Poder Moggle

Una vez que tengas control de la nave, regresa a Narshe. Entra en la casa del lado este; pasarás junto a un carterista. Síguelo a través de las minas (toma la primera derecha) hasta que lo encuentres sosteniendo a un Moggle como prisionero. Sálvalo y él se unirá a tu equipo.



Puedes salvar a **Mog** o tomar el Gold Hairpin. Sé un buen tipo y rescata al moggle.

Mog

Mog no sólo es un moggle que habla, sino también un buen personaje y un bailarín. **Mog** puede aprender nuevos bailes para cada ambiente donde esté; domina el Water Rondo en el Serpent's Trench o el Lethe River.

18 Sin tiempo para el tesoro

En tu camino a la Sealed Gate al este de Vector, debes pasar a través de una base imperial. Encontrarás toneladas de tesoros en el cuarto de suministros, pero están sellados por ahora. Después de completar las tareas en el punto 19, regresa a la base; los tesoros serán tuyos.

19 ¿Paz por fin?

Para maximizar tus recompensas de tu pacífica visita al palacio imperial, habla con tantos guardias como sea posible, después responde las preguntas durante la cena: tercera pregunta, primera respuesta, segunda pregunta, segunda respuesta. Pide cada pregunta opcional sólo una vez, después di que los Espers se han ido muy lejos. Correctamente dile a **Gestahl** qué preguntas respondiste primero, después toma un descanso. Di que quieres escuchar que la guerra ha terminado, después acepta la petición de **Gestahl**. El éxito te dará acceso al cuarto de tesoros y recibirás dos reliquias.



Algunos guardias te enfrentarán si hablas con ellos; aun así ,hablarles será benéfico.

20 La villa del mago

Algo divertido pasa en Thamasa. Explora la villa por completo y habla con todos para encontrar qué ocurre, después preséntate con **Strago** y **Relm**. Después de que hables con Strago, el inn bajará su costo a 1 gil. Pasa la noche allí.



Cuando el fuego aparezca, júntate con **Strago** para extinguir el inendio.



Relm

La habilidad de dibujo de **Relm Arrowny** es útil, pero sus características de magia son increíbles. Cuando ella aprenda a controlar monstruos, será muy importante en tu camino.

Strago

El abuelo de Relm, **Strago Magus**, es un experimentado cazador de monstruos com habilidades de magia azul. Él puede aprender ataques enemigos al experimentar sus efectos, y después usarlos con Lore.

21 La última batalla

El Floating Continent es uno de los retos más complicados y está protegido por la peligrosa **Ultima Weapon**. **Ultima Weapon** no tiene debilidades en particular, así que golpéala con tus herramientas más fuertes y mantén tu HP alto con Cura; usa Osmose si tu MP disminuye. Mientras escapas del Floating Continent, espera tanto como sea necesario para que aparezca **Shadow**.

22 Solitary Island
Albrook
Tzen
Mobliz
Nikeah
South Figaro
Figaro Cave
Figaro Castle
Kohlington
23 Darill's Tomb
Maranda

22 A pescar

Cuando el juego llegue a un año después de los eventos en el Floating Continent, te encontrarás al mando de **Celes**, varado en una isla con el antiguo científico imperial, **Cid**. Para curar a **Cid**, camina hacia el agua al sur de la cabaña, agarra un pescado veloz y dáselo. Después de que le lleves varios peces deliciosos, él se repondrá por completo.



Si checas tus ítems raros, podrás ver si el pescado es delicioso, normal o podrido; sólo los deliciosos ayudarán a Cid.

23 Cazador de tumbas

Al entrar al sepulcro, ve al sur a través de varios cuartos hasta que llegues a una cámara que contiene cuatro lápidas. Lee cuidadosamente las cuatro lápidas y después regresa al cuarto principal de tumba. Entra en el cuarto en la esquina noreste y talla las palabras en la lápida en el siguiente orden: "ERAU," "QSSI," "DLRO," y "WEHT". Entonces recibirás una clave sobre un gran tesoro escondido en el piso B3F. Ve hacia el sur fuera del cuarto, y luego nuevamente al sur y toma las escaleras hacia B3F. Un pasaje escondido en la pared del lado este te conducirá a un Growth Egg.



Da dos pasos al sur del cofre, camina al este por el muro, luego al norte para llegar al huevo.

24 Sobrevive la tormenta

Llegarás a Mt. Zozo al pasar a través de la puerta oxidada en la aldea de Zozo; cómprale Rust Rid al mercader para abrir las puertas. Conforme exploras la monaña, pasarás por el **Storm Dragon**, uno de ocho dragones que habitan el mundo. A menos que tu nivel sea elevado, el **Storm Dragon** será difícil, posee nivel 74 y 42,000 HP. Ten al menos dos integrantes en la defensa y usa Cura en cada turno. Permite que tus otros personajes ataquen con Thunder o Thundara; el **Storm Dragon** es debil a dichas magias. Si tu MP disminuye, no te olvides de usar Osmose, para recuperarte.



El Storm Dragon es poderoso, pero los ataques de Thunder lo pondrán en su lugar.

Búsqueda de dragones

Ocho legendarios dragones fueron liberados desde las profundidades gracias a **Kefka** y su locura por alterar al mundo. Cuando le ganes a los ocho, recibirás la Crusader Magicite y obtendrás acceso al nuevo Dragons' Den Dungeon. Usa la lista de abajo para localizarlos.

NOMBRE	UBICACIÓN
Storm Dragon	Mt. Zozo
Red Dragon	Phoenix Cave
Ice Dragon	Narshe
Earth Dragon	Opera House
Blue Dragon	Ancient Castle
Holy Dragon	Tower of Fanatics
Gold Dragon	Kefka's Tower
Skull Dragon	Kefka's Tower

25 ¡Apuéstalo!

Hay muchas razones para visitar el coliseo. No sólo puedes pelear por ítems raros (ver el recuadro), sino que también será donde reclutes a **Shadow** (asumiendo que ya lo hayas rescatado de la cueva en Veldt). **Wager** el Ichigeki peleará con **Shadow**; cuando lo derrotes, se unirá a tu equipo. También podrás encontrar la Gilgamesh Magicite allí. Primero habla con el hombre que está afuera de la casa de apuestas en Jidoor, luego apuesta por el Excalipoor y juégalo todo en el coliseo. Después de que ganes, **Gilgamesh** te retará. Usa Hastega y Dispel con más ataques físicos.



APUESTA	GANA
Elixir	Rename Card
Merit Award	Rename Card
Rename Card	Miracle Shoes
Miracle Shoes	Tintinnabulum
Megalixir	Tintinnabulum
Tintinnabulum	Growth Egg
Safety Bit	Dragon Horn
Celestriad	Dragon Horn
Dragon Horn	Gold Hairpin
Gold Hairpin	Dragon Horn
Ribbon	Gold Hairpin
Impartisan	Cat-Ear Hood
Cat-Ear Hood	Merit Award
Behemoth Suit	Snow Scarf
Ultima Weapon	Gladius
Murasame	Masamune
Masamune	Murakumo
Murakumo	Holy Lance

Zozo — 24 Mt. Zozo — The Veldt — Veldt Cave — 25 Coliseum — Jidoor — 26 Cultists' Tower — Mobliz — Phoenix Cave — 27 Narshe — 28 Triangle Island

Reclutando personajes

26 Sólo para magos

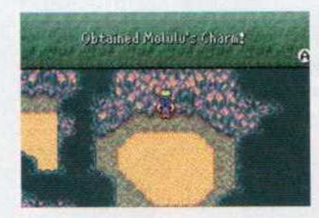
Con **Relm** en tu grupo, habla con **Strago** afuera de la Cultists' Tower, esto causará que se reúna al grupo. Mientras subes por la torre, usa Float en tu equipo para evitar los efectos de Quake y considera equipar Reflect Rings para que rebotes las magias en ti y penetres las defensas del enemigo. El **Magic Master** en la cima es muy rudo; utiliza Re-Raise para asegurarte de que sobrevivas su hechizo Ultima.



En el primer cuarto que contiene el cofre, checa el switch de la pared posterior, esto abrirá una puerta en un nivel inferior; allí está el Air Anchor.

27 Nuevos reclutas

Regresa a Narshe, entra a las minas y dirígete hacia la cueva de los moggles. Adentro encontrarás a **Mog**, háblale para que vuelva a unirse a tu equipo. Después de que se vaya, checa el punto donde él estaba parado para obtener el Molulu's Charm. Pon a **Mog** en tu equipo, después ve al lugar donde se localiza el Esper congelado. Derrótalo, después salta del acantilado. Busca a Umaro y véncelo.



El Molulu's Charm previene tolas las peleas al azar. Sólo **Mog** puede usarlo.

Umaro

Umaro es un poderoso e incontrolable Jeti, pero por alguna razón él escucha todo lo que **Mog** tiene que decir. Incluso aunque no puedas guiar sus acciones, él compensará su falta de tacto con su fuerza.

28 En el estómago de la bestia

Vuela hacia la isla en forma de triángulo en la región noreste del mapa y deambula hasta encontrar un Zone Eater. No pelees con la bestia, deja que te inhale, así serás transportado a un área escondida. Ten cuidado cuando llegues a los puentes de madera que tienen personas transitando allí. Si los holgazanes te tocan, fallarás. No obstante, persevera y obtén el tesoro de la parte extrema izquierda de la cámara; ésta contiene una reliquia valiosa para **Relm**. Cuando llegues al cuarto con el techo vencido, corre entre los puntos seguros para evitar que te aplasten. Al final del área, encontrarás a un nuevo personaje.

Gogo

En las profundidades de la cueva secreta habita **Gogo**, un mimo que puede tomar las habilidades de cualquier personaje del juego. Si quieres usar las armas de **Edgar** o **Sabin**, o los ataques Bushido de **Cyan**, son tuyas; ve a su pantalla de estatus para asignar tres habilidades de tu elección. **Gogo** también puede imitar la última acción de alguien en batalla, incluyendo invocaciones de Esper.



El **Zone Eater** te tragará -literalmente-. Defiéndete y cúrate hasta que se absorba a todo tu equipo.

29 Los dinosaurios

Al norte de Veldt (y oeste de la isla triangular) encontrarás un bosque poblado por violentos dinosaurios que te darán mucha experiencia y AP. El Tiranosaurio es rudo, pero el Braquiosaurio te dará un dolor de cabeza; ellos pueden usar Ultima y destruir a tu equipo completo. El dolor vale la pena. El Braquiosaurio tira Celestriads al azar, lo que reduce el costo de los hechizos a 1 MP y también podrás robarles Ribbons. Usa la habilidad de control de **Relm** para contener a los dinos mientras los atacas con hechizos.



Usa a Relm para controlar a los dinos, así Locke puede robarles.



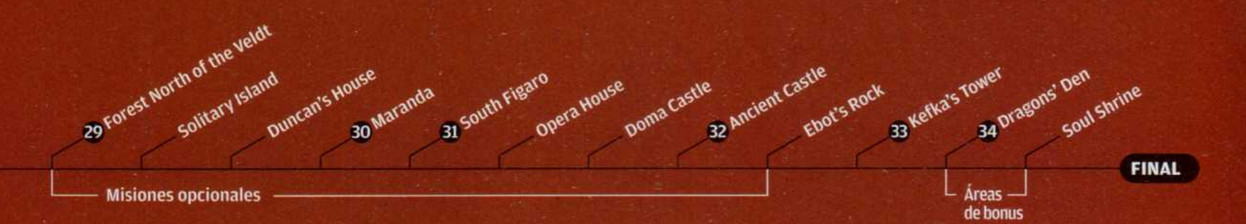
Los Clestriads son raros, pero son de las mejores reliquias del juego.

30 10,000 espinas dolorosas

Habla con el hombre de la esquina sureste de Maranda para tener la primicia de **Cactaurs**, después ve al desierto al sur de la aldea y camina para derrotar a las criaturas en las batallas aleatorias. Luego de que hayas aniquilado a 10 **Cactaurs**, tendrás una oportunidad de encontrar a **Gigantaur**, un enorme **Cactaur**. Antes de que perezca, te atacará diez veces con 1,000 espinas, así que mantén tu energía llena todo el tiempo y no pelees a menos que tengas más de 10,000 en HP.



Al derrotar a **Gigantaur** obtendrás la Cactaur Magicite, que te enseña Hastega y más.



31 La criatura de lo profundo

Puedes obtener otro magicite Crystal cuando visites el sur de Figaro. Habla con el hombre cercano a la entrada de la aldea para escuchar los rumores de una criatura submarina, después toma el ferry hacia Kohlington. **Leviathan** te atacará pronto. Usa ataques de luz como Thundaga. Suele contraatacar con poderosas magias de agua, así que mantén a tus curadores listos. Si ganas, obtienes otra Magicite.



Una vez que derrotes a Leviathan, él te dará su poder en la forma de una magicite.

32 Una tierra perdida

Cuando uses el Figaro Castle para viajar, encontrarás una irregularidad en el estrato. Dile al ingeniero que quieres detenerte e investigar, después sal por la prisión y procede a través de la cueva para llegar al antiguo castillo. Toma la puerta de la izquierda en la entrada principal del castillo para encontrar un cofre que contiene la reliquia Master's Scroll, luego investiga la estatua en el cuarto del trono para obtener la Odin Magicite. Párate enfrente del brazo derecho del trono y muévete cinco espacios abajo, después presiona A para activar el *switch* que revela la escalera en el cuarto de la derecha. Checa la estatua de la reina para cambiar a **Odin** en **Raiden**.



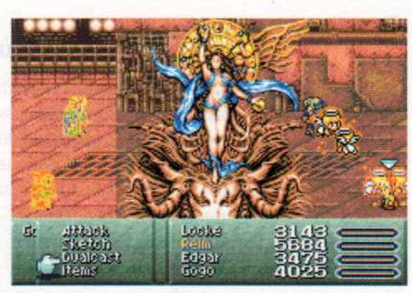
Para encontrar el switch oculto, párate enfrente del brazo derecho del trono y baja cinco pasos.

33 Paraíso de Madman

Cuando llegues a la torre de Kefka, debes dividir tu equipo en tres grupos. Asegúrate de que cada equipo incluya un mago poderoso (**Terra**, **Celes**, y **Relm** son buenas opciones) y un fuerte peleador físico (como **Sabin**, **Edgar** o **Cyan**). El primer grupo hará menor pelea, así que pon la mayor fuerza en los equipos dos y tres. Procede a través del área con el segundo equipo (no olvides oprimir el *switch* que le permitirá proseguir a los demás), después el tercer equipo y finalmente el primero. Eventualmente todos los tres equipos se encontrarán en el mismo cuarto y activarán *switches* que les permitan avanzar y pelear contra las estatuas. Una vez que se hayan ido, será momento de llegar con **Kefka**.



Presiona este switch para permitir que avance el primer equipo.



Mantente a la defensiva mientras peleas contra los jefes. Equipa Ribbons y usa Re-Raise.



Ponle fin a la locura de Kefka al atacarlo con golpes físicos y usando Ultima.

34 Donde los dragones vagan

Una vez que hayas derrotado a los ocho dragones, recibirás una carta indicando que puedes acceder al nuevo calabozo Dragons' Den. Antes de que intentes enfrentar el calabozo, deberás subir de nivel a tus personajes por lo menos a 75 y adquirir cuantos Ribbons y Celestriads puedas cargar. Para encontrar el calabozo, vuela hacia el coliseo y después hacia el norte rumbo a una pequeña isla donde hay un árbol solitario. Cuando intentes aterrizar en la isla, deberás dividir tu equipo en tres. Así como en la torre de Kefka, balancea tus grupos entre magia y poder; cambia entre equipos para aniquilar dragones, activar *switches* y ayudar a los demás. Los ocho dragones serán mucho más rudos que antes, especialmente el **Red Dragon** (mantente saludable hasta que se canse y muera) y el **Skull Dragon** (drena su MP para derrotarlo). El jefe final es **Kaiser Dragon**. Usa dos personajes para atacar al jefe y los otros dos para curar y emplear Quick frecuentemente para mantener la batalla a tu favor. Si derrotas al **Kaiser Dragon**, abrirás un bonus final: el Soul Shrine, donde debes pelear durante una oleada de 100 enemigos.



Usa ataques no elementales como Ultima y Phantom Rush para dañar al jefe.

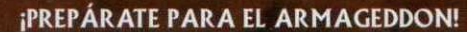


Tu recompensa por aniquilar a Kaiser Dragon es la Diabolos Magicite.



Los Elder Gods han visto cómo los guerreros de los mundos se han vuelto más fuertes y numerosos durante los feroces torneos **Mortal Kombat**; su poder es tan grande, que están poniendo en peligro al universo mismo. Todos ellos se han enfrentado en una batalla final de inmensas proporciones, la cual puede destruir la realidad. De pronto, una pirámide se yergue frente a ellos, y comienzan a pelear por ser los primeros en subirla. El legendario combatiente, **Blaze**, se hace presente en la cima de la estructura; él ha sido creado por los Elder Gods para acabar con el mayor número de peleadores posible para salvar a los mundos del **Armageddon**. Esta es la última pelea, la oportunidad de demostrar su valía y ser dignos de sobrevivir; el destino de los mundos depende de este combate…





¡PREPÁRATE PARA EL ARMAGEDDON!

Mortal Kombat ha evolucionado mucho desde que lo vimos por primera vez en las salas de Arcadias allá en 1992; los personajes han sufrido cambios drásticos, hemos visto nacer muchos héroes y villanos nuevos, y la historia se ha tornado todavía más profunda e interesante. Con el paso del tiempo, la franquicia ha alcanzado un lugar privilegiado entre los fans de los juegos de peleas, siendo una de las series más conocidas en el ámbito. No solamente la imagen ha tenido mejoras, sino también la violencia que caracteriza a **Mortal Kombat** está muy por encima de cualquier versión anterior. Midway nos trae ahora la más reciente entrega de la saga, en donde la situación se ha tornado desesperada, inclusive para los dioses; es hora de pelear como nunca antes, la hora ha llegado para ver quién es realmente digno de seguir viviendo... el **Armageddon** está aquí.



¿CÓMO SE JUEGA EN EL WII?

La duda más común acerca de **Mortal Kombat Armageddon** es acerca del *gameplay* que se manejará en el Wii. Nosotros estábamos ansiosos de conocer la forma de jugar con el Remote; cuando nos enteramos de cómo sería, quedamos sorprendidos y muy contentos por los resultados. Hay dos formas de disfrutar de la violencia de **Armageddon**; la primera es con el control clásico del Wii o el de Nintendo GameCube, para dar botonazos al estilo tradicional, tal y como jugaste **Deception**. La segunda es con el Remote y el Nunchuk; los botones controlan los golpes y patadas básicos, nada fuera de este mundo; pero en cuanto a la manera de marcar los poderes, la cosa cambia. Con simples ademanes básicos en el Remote (giros, direcciones, etc.) podrás lograr todos los poderes y movimientos especiales de cada peleador. Por ejemplo, puedes lograr el arpón clásico de **Scorpion** con sólo mover el Remote hacia atrás y luego adelante. El Stick del Nunchuk se usa para saltar, moverte y demás movimientos.





Compañía: **Midway**
Desarrollador: **Midway**
Categoría: **Peleas**
Clasificación: **Mature**
Jugadores: **1-2**
Fecha de salida: **abril 2007**







PERSONAJES

Mortal Kombat Armageddon tiene el mayor número de combatientes en cualquier juego de peleas; son 62 personajes disponibles extraídos del universo de la franquicia, cada uno con sus movimientos especiales, historia, final, etc. Adicionalmente, cada luchador tiene dos estilos de pelea (uno con y el otro sin arma); algunos de ellos se enfocarán más en un estilo que en el otro; y además algunos como **Onaga** tienen un solo modo de combate. He aquí una lista de los héroes y villanos contenidos en **Armageddon**; obviamente faltan varios de juegos como **Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero**, por ejemplo. Los nuevos son **Taven** y **Daegon**, pero de ellos hablaremos un poco más a fondo en el modo de **Konquest**.

ASHRAH
BARAKA
BLAZE
BO' RAI CHO
CHAMELEON
CYRAX
DAEGON
DAIROU
DARRIUS
DRAHMIN
ERMAC
FROST
FUJIN
GORO
HAVIK
HOTARU
HSU HAO
JADE
JAREK
JAX
JOHNNY CAGE
KABAL
KAI
KANO
KENSHI
KINTARO
KIRA
KITANA
KOBRA
KUNG LAO
LI MEI
LIU KANG
MAVADO
MEAT
MILEENA
MOKAP
MOLOCH
MOTARO
NIGHTWOLF
NITARA
NOOB SAIBOT
ONAGA
QUAN CHI
RAIDEN
RAIN
REIKO
REPTILE
SAREENA
SCORPION
SEKTOR
SHANG TSUNG
SHAO KAHN
SHEEVA
SHINNOK
SHUJINKO
SINDEL
SMOKE
SONYA
STRYKER
SUB-ZERO
TANYA
TAVEN

KREATE-A-FIGHTER

¿62 personajes no son suficientes para ti? No te preocupes, ¡Armageddon tiene la mejor y más completa opción para editar personajes que jamás hayas visto! Pero más allá de personalizar a un monito en su aspecto, también podrás elegir qué tipo de movimientos tendrá, su historia, etc. También está disponible la opción de determinar su clase, basada en su procedencia. Hay humanos, Tarkatans, mercenarios, miembros de Black Dragon, Ninjas, Retro Ninjas, Geisha Assassins, etc., y sí, también puedes seleccionar el género de tu guerrero. Conforme vayas progresando en el juego, podrás comprar más elementos y movimientos para editar con más detalle a tu combatiente.



Ya tienes a tu personaje justo como quieres que se vea; es hora de darle personalidad al seleccionarle su estilo de pelea, su pose de guardia y asignarle los ataques que usará para enfrentar a sus rivales. Si deseas que use espadas o hachas, podrás designárselas si tienes el dinero suficiente. Ahora puedes darle su propia historia e inclusive un final para cuando termines el juego. Por cierto, ahora ya sólo hay un tipo de dinero; olvídate de estar consiguiendo moneditas rojas, azules, etc.

KREATE-A-FATALITY

Los Fatalities son ya una tradición en **Mortal Kombat**, pero en **Armageddon** decidieron olvidarse de los típicos movimientos finales en donde sólo ves el cinema de tu personaje acabando con su oponente. Ahora podrás elegir la forma en la que te desharás de tu adversario al ejecutar una serie de movimientos al final del round decisivo; tienes poco tiempo para marcar cada secuencia, pero vale la pena darle este combo de ataques para rematarlo. Dependiendo del tipo de golpe o impacto que le des, lo pondrás de rodillas, lo tirarás al suelo, etc.; así que podrás terminarlo de muchas formas según qué tan variados sean tus movimientos. Y sí, por si fuera poco, también los personajes editados pueden realizar los Fatalities de esta forma, además de que puedes lograr las combinaciones con el Remote solamente.



KONQUEST MODE

Al igual que **Deadly Alliance** y **Deception**, **Armageddon** tiene un modo Konquest en donde vivirás una aventura llena de peligros y emocionantes encuentros dentro del universo de **Mortal Kombat**; esta versión es una combinación del Konquest de **Deception** y **Shaolin Monks**. La trama gira en torno a dos hermanos: **Taven** y **Daegon**, quienes estuvieron en animación suspendida porque su madre, la hechicera **Delia**, y su padre, el dios protector de Edenia, **Argus**, vaticinaron un cataclismo en el futuro provocado por los peleadores de **Mortal Kombat**. **Konquest Mode** comienza justo cuando los hermanos despiertan de su sueño.



Taven es el héroe de la historia, así como el personaje a controlar en este modo. Su hermano **Daegon** ha sido corrompido, e incluso ha planeado la muerte de su hermano con villanos como **Shinnok** y el Red Dragon Clan. Durante su aventura, **Taven** deberá conocer a muchos personajes, pelear contra hordas de enemigos, y conseguir items variados para vencer **Daegon**. Es en este modo donde conseguirás muchos elementos para el juego en general (luchadores, por ejemplo), además de que al terminarlo, podrás elegir a **Taven** en el modo de torneo. Lo mejor de este modo es que tiene más acción que los Konquest anteriores.

MOTOR KOMBAT

En esta ocasión sólo hay un minijuego, ¡pero créenos que es suficiente! **Motor Kombat** podría considerarse como la contraparte violenta de **Mario Kart**, pues los peleadores subirán a sus go-karts para competir en diversas pistas y circuitos; obviamente tendrás muchas artimañas para atacar a tus adversarios y ser el primero en llegar a la meta. Los personajes están presentados en estilo "super deform", como en Puzzle Kombat, de **Deception**; y la lista de corredores es: **Scorpion**, **Sub-Zero**, **Bo' Rai Cho**, **Jax**, **Baraka**, **Raiden**, **Kitana**, **Mileena**, **Cyrax** y **Johnny Cage**. A pesar de ser tan sólo un minijuego extra, es sumamente divertido, ideal para la reta entre cuates.



ARENAS

Los escenarios de **Armageddon** son muchos y muy variados; además de incluir nuevos lugares para pelear como Lumber Mill, Meteor Storm y Outworld Spire; también regresan algunos clásicos como The Bell Tower, Goro´s Lair y The Subway, ahora en 3D y con elementos para acabar con tu rival como pasaba en **Deception**. Son 34 arenas diferentes para combatir, y algunas están conectadas entre sí para trasladar la acción –y a tu enemigo- a otro lugar a puñetazo limpio.

¡MUY REKOMENDABLE!

Mortal Kombat Armageddon conjuga todos los elementos que han hecho legendaria a la serie y los lleva a un nuevo nivel para regocijo de todos los videojugadores y fans. La modalidad de ejecutar los poderes con el Remote es muy buena y permite jugar sin problemas aun a quien nunca haya probado antes un **MK**; pero afortunadamente, también se puede disfrutar al estilo tradicional con los controles clásico y de GCN. La excelente opción de editar a tus personajes, la impresionante cantidad de peleadores, y el buen ***gameplay*** lo convierten en un título obligatorio en tu colección. No lo dudes y ve por el tuyo; ¡sólo tú puedes detener el **Armageddon**!



RANKINGS



CROW: 8.0

Más vale tarde que nunca: **Mortal Kombat Armageddon** ya está en Wii y lo que me pareció más interesante es que le dará gusto a ambos tipos de jugadores, los tradicionales (usando el control clásico) y los que gustan de experimentar nuevas sensaciones (con el remoto y Nunchuk). Fuera de esto, es interesante la cantidad de personajes disponibles y las mejoras de los modos de juego alterno. Lo malo es la falta de juego en línea y de descargas vía WiiConnect24; no obstante, es una grata opción de peleas que innova, pero no pierde la esencia de **Mortal Kombat**.



MASTER: 8.5

Como fan de los juegos de pelea, **Mortal Kombat** siempre me ha gustado, aunque debo admitir que a las últimas versiones en 3D les hacía falta la creatividad que hizo grandes a los primeros tres capítulos; pero parece que ese talento que necesitaba ha llegado con el control del Wii, ya que este **MK** usa el Wiimote y el Nunchuk para marcar los movimientos de los personajes. Al principio parece complicado, pero no tardas en acostumbrarte a la nueva modalidad; pero si lo prefieres, cuenta con la posibilidad de usar un control de Cubo o de la Consola Virtual.



PANTEÓN: 10

Mortal Kombat siempre ha sido una de mis franquicias consentidas y estuve esperando con ansia la llegada de **Armageddon**; ¡y por fin ahora lo tenemos en nuestras manos para retar a un nuevo nivel de violencia! Este juego lo tiene todo: muchísimos personajes (incluido **Scorpion**, por supuesto), un minijuego de karts, una increíble opción para editar de peleadores, modo Konquest, combos, sangre, Fatalities, ¡todo! Es una recomendación segura. Si eres fan del género y de la increíble serie **Mortal Kombat**, ¡simplemente no puedes dejarlo pasar!

ÚLTIMA PÁGINA
MARZO 2007

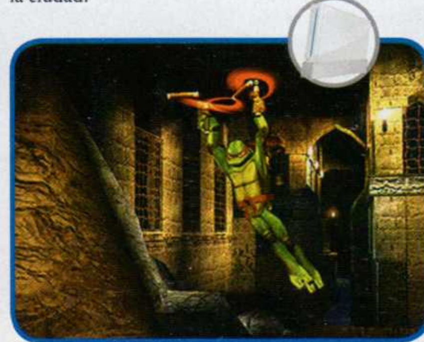
Llegamos a la parte final de esta edición de Club Nintendo, esperamos que te haya gustado y sobre todo, no olvides enviarnos tus comentarios a las direcciones que ya sabes, pues así podremos conocer tus puntos de vista y mejorar cada aspecto de la revista, para cada mes ofrecerte una publicación tal y como te gustaría ver. En nuestra edición de abril te presentaremos lo títulos más populares que abren el segundo trimestre del año, y también encontrarás las secciones que tanto te agradan, como Dr. Mario, Extra, Log Nin y muchas otras más. Mientras, te dejamos con un avance de los juegos que analizaremos el próximo mes. ¡Hasta entonces!

The Godfather: Blackhand Edition (Wii)

Una de las trilogías clásicas del cine es sin duda **The Godfather**, una historia que puso Francis Ford Coppola ante nuestros ojos basado en la historia del libro de Mario Puzzo, y que a través de Electronic Arts podremos disfrutar de forma interactiva de las aventuras de la mafia en la comodidad del Wii. La familia **Corleone** es una de las más poderosas de la ciudad y tú como novato deberás ganarte el respeto de la mafia y formarte un historial que te permita crecer en el campo de acción. Para lograrlo, necesitas ganarte el control de Nueva York y tomar decisiones que marcarán tu destino. El *gameplay* es realmente bueno y te permite realizar los movimientos del personaje con el apoyo del Nunchuck y el control remoto; darás golpes como lo has hecho en el box de **Wii Sports** o apalearás a las alimañas que se opongan a tus peticiones con sólo agitar el control remoto de arriba a abajo. Aquí no podrás tentarte el corazón para ejecutar a alguien, debes hacerlo si es que quieres llegar a ser un Don.

TMNT (Wii)

El próximo mes se estrenará la película basada en la serie animada en CGI de las **Tortugas Ninja**, y para acompañar tal suceso, Ubisoft nos presenta la versión en videojuego de estos heroicos personajes que anteriormente nos eran traídos por Konami. **Raphael**, **Donatello**, **Michelangelo** y **Leonardo** estarán de regreso para combatir a los delincuentes de la ciudad de Nueva York (lo bueno es que para esta época ya no existía la mafia siciliana), quienes están atormentando a cada ciudadano y cometiendo una serie de crímenes; así que los comepizza tendrán que alistar sus armas y preparar sus mejores golpes y patadas en esta aventura que luce de maravilla, con sensacionales escenarios que se apegan mucho a la ambientación de la serie animada. El juego está siendo desarrollado por Ubisoft Montreal y promete tener toda la acción que esperan los fans y sobre todo un estilo de juego que te deje explorar el entorno y combatir libremente por las calles de la ciudad.



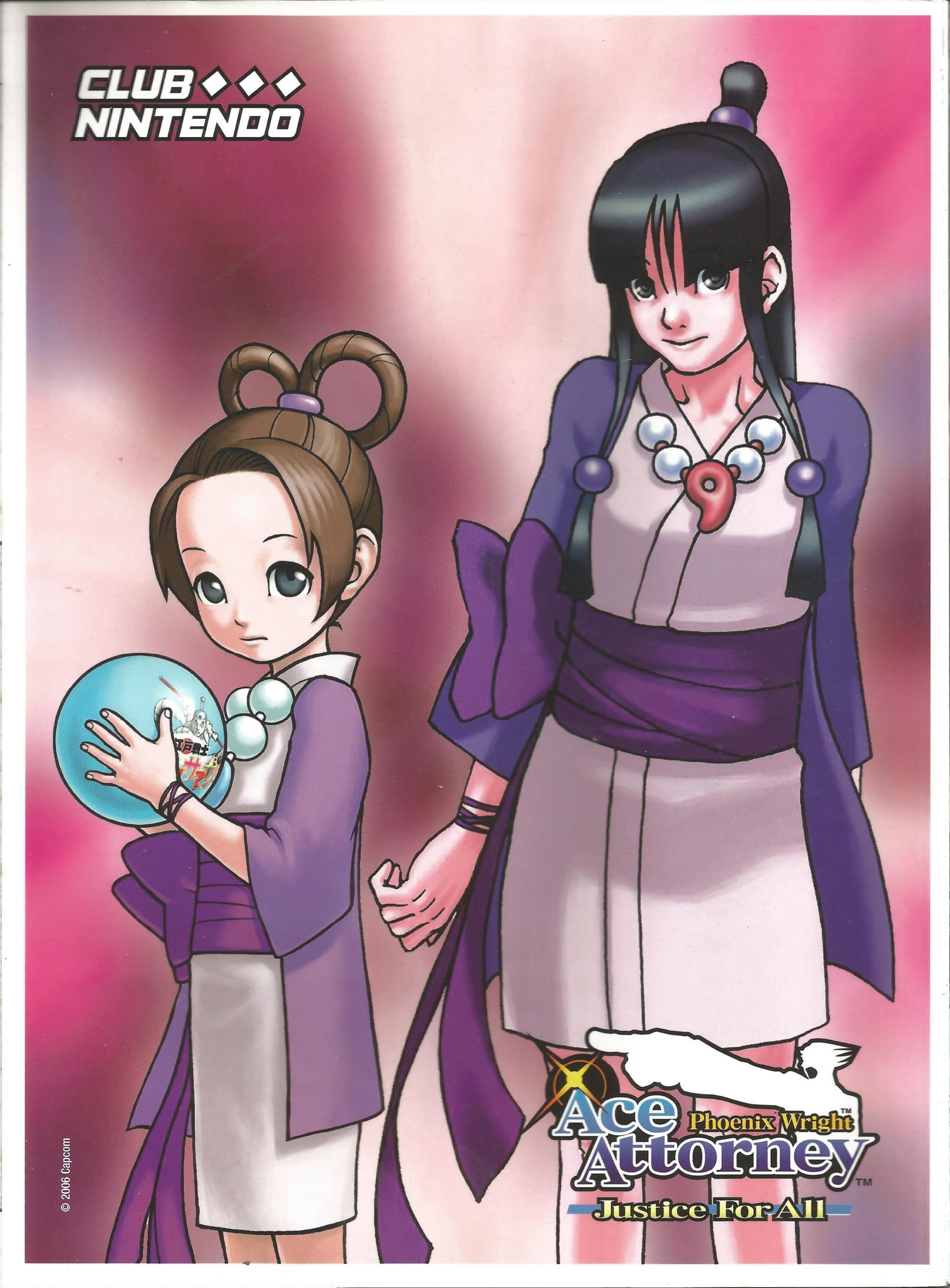
Custom Robo Arena (NDS)

Cuando salió la versión original de **Custom Robo** para el Nintendo GameCube, no tuvo una difusión adecuada y quizá tú, como muchos, te quedaste sin jugarlo; pero pronto estará lista una entrega dedicada al Nintendo DS en donde se aprovecharán las ventajas de la doble pantalla y del *Stylus* para ofrecernos un *gameplay* interesante que conserve las características clave de **Custom Robo**, como personalizar a tus robots y ponerlos a pelear en una arena virtual. La diferencia entre ganar y perder recaerá en las herramientas que le proporciones a tu gladiador y qué tan bien lo controles, así que deberás aprender las técnicas de ofensiva y defensiva para mantenerte de pie en la arena. Una ventaja real ante la versión casera, es que para el Nintendo DS se ha implementado la opción Wi-Fi para que puedas competir contra otros fuertes entrenadores del mundo y no tengas que limitarte a ser el campeón de tu localidad.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, seudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com
Si lo prefieres, mándanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF.


CLUB
NINTENDO
Phoenix Wright
Ace Attorney™
Justice For All
© 2006 Capcom


CLUB NINTENDO
Ace Attorney
Phoenix Wright
Justice For All
© 2006 Capcom